

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR BAGAN .....	viii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	9
A. Latar Belakang Penciptaan.....	9
B. Rumusan Masalah Penciptaan .....	15
C. Tujuan Penciptaan.....	15
D. Manfaat Penciptaan.....	15
E. Kajian Sumber Penciptaan.....	16
F. Metode penciptaan.....	16
G. Proses penciptaan.....	17
H. Teknik .....	18
I. Media .....	18
J. Sistematika Penulisan .....	19

*Rizqia nurul hadiya, 2015*

*Kucing (ekspresi kucing sebagai gagasan berkarya seni lukis)*

*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN.....	12
A.    Landasan Teoritik .....	12
1.    Pengertian Seni Lukis .....	12
2.    Unsur-unsur visual dalam karya Seni Lukis .....	13
3.    Prinsip-prinsip visual dalam Karya Lukis.....	25
4.    Cat akrilik.....	30
5.    Aliran Seni Lukis .....	31
6.    Gaya dekoratif ( <i>dekorativisme</i> ).....	37
7.    Teknik Berkarya Seni Lukis .....	39
8.    Ekspresi.....	41
B.    Landasan Empirik .....	44
1.    Kucing.....	44
1.    Lukisan dekoratif Diela Maharani .....	54
C.    Konsep Penciptaan Seni.....	57
BAB III METODE DAN PROSES PENCIPTAAN .....	60
A.    Pencarian Ide dan Gagasan .....	60
B.    Kontemplasi .....	61
C.    Pengolahan Ide .....	63
D.    Alat-alat dan bahan .....	67
1.    Alat-alat.....	67
2.    Bahan penunjang.....	71
3.    Alat penunjang .....	74
4.    Kanvas.....	75
5.    Proses pembuatan karya lukis .....	81

<b>BAB IV ANALISIS DAN VISUALISASI KARYA .....</b>	<b>84</b>
A. Analisis Konseptual .....	84
B. Analisis Proses Penciptaan .....	85
C. Analisis Visual.....	85
D. Visualisasi Karya .....	86
1. Karya 1 .....	87
a. Hasil Akhir Karya .....	87
b. Referensi Foto Hewan dan benda-benda saat minum teh.....	88
c. Sketsa dan Study Karya .....	88
d. Konsep Karya.....	89
e. Analisis Visual Karya .....	89
2. Karya 2.....	96
3. Karya 3.....	103
4. Karya 4.....	110
5. Karya 5.....	117
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>125</b>
A. Kesimpulan .....	125
B. Saran.....	127
1. Bagi Mahasiswa .....	128
2. Bagi UPI.....	128

*Rizqia nurul hadiya, 2015*  
*Kucing (ekspresi kucing sebagai gagasan berkarya seni lukis)*  
*Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Berkesenian adalah salah satu ekspresi proses kebudayaan manusia. Kesenian adalah salah satu ciri kebudayaan. Bagi manusia, kesenian setidaknya memiliki dua fungsi, yaitu sebagai ekspresi individu (pemerdekaan diri) dan dimensi praktis (kegunaan, efisiensi, teknis dan komersil). Sebagai sarana pernyataan ekspresi individu, manusia (seniman) ingin menikmati dan membagikan pengalaman estetis yang dimilikinya sehingga berkesenian menjadi aspek penting dalam kehidupannya.

Dalam dunia seni rupa, gagasan dan objek yang di pilih untuk divisualisasikan dalam sebuah karya dapat diperolehnya dari berbagai sumber. Pengalaman estetis dan keterampilan teknis yang dimiliki oleh seorang perupa (seniman) mendukung terwujudnya sebuah karya seni. Objek dan gagasan yang digunakan oleh seniman dapat bersifat representasional kenyataan dan bergaya realistik hingga visualisasi non representasional yang bergaya abstrak.

*Fauna* merupakan salah satu objek dan gagasan yang seringkali mengilhami perupa dalam berkarya seni. Keindahan dan karakter yang unik dari masing-masing jenis hewan (*fauna*) mampu menstimulus perupa untuk memvisualisasikannya dalam bentuk karya seni. Dari sekian juta jenis hewan yang ada di muka bumi ini, hewan kucing merupakan objek dan gagasan berkarya yang sangat kaya.

Jenis ras kucing memiliki sejarah perkembangan yang cukup tua. Hewan ini sudah dipergunakan oleh bangsa Mesir kuno pada sekitar 3500 SM dalam kegiatan pertanian untuk melawan ancaman hama tikus yang mengancam merusak ladang mereka kala itu. Dalam catatan sejarah diceritakan bagaimana manusia memaknai kehadiran kucing secara beragam untuk hewan peliharaan hingga media pemujaan atau kepercayaan. Bagi golongan masyarakat tertentu, kucing di anggap

*Rizqia nurul hadiya, 2015*

*Kucing (ekspresi kucing sebagai gagasan berkarya seni lukis)*

*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*

sebagai penjelmaan Dewi Bast yang di percaya dapat melindungi rumah dan wanita hamil. Kucing juga dianggap sebagai hewan keramat penjelmaan dewa Bastet atau Thet dengan ancaman hukuman mati bila membunuhnya. Sebagian masyarakat ada yang mempercayai bahwa kucing yang berwarna hitam pekat merupakan hewan pembawa sial sebaliknya ada juga sebagian masyarakat yang memandang sebagai hewan pembawa keberuntungan. Masyarakat di Cina mempercayai bahwa kucing adalah hewan yang dapat mendatangkan rezeki. Di Indonesia, ada sebagian masyarakat yang masih mempercayai bahwa kucing dapat menghidupkan orang yang mati jika melangkahi mayatnya. Kepercayaan yang lain terhadap hewan kucing adalah pantangan untuk melukai (menabrak) kucing saat dalam perjalanan, jika menabrak lalu tidak segera di kubur, maka peristiwa yang di alami kucing tersebut akan menimpa orang yang menabraknya.



Gambar 1.1  
Kucing Rumah  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

Sebagian penganut agama Islam meyakini bahwa kucing merupakan hewan kesayangan Nabi Muhammad SAW. Menurut sumber Bina Sakinah, 9 Mei 2013, bahwa Nabi Muhammad SAW memiliki seekor kucing yang diberi nama Muezza. Kecintaan Nabi Muhammad SAW terhadap kucing ditunjukkan dengan tindakan Beliau sebelum beranjak, memotong sebagian lengan bajunya yang sedang di tiduri kucingnya itu agar tidak membangunkannya. Ada riwayat dari Al-Bukhori ada seorang wanita tidak memberi makan kucingnya tidak melepas kucingnya untuk

mencari makan sendiri, Nabi Muhammad SAW menjelaskan hukuman bagi wanita ini adalah siksa neraka.

Dalam pengamatan penulis, kucing memiliki daya tarik dan keunikan dalam berbagai hal mulai dari sifatnya yang manja ketika berputar di bawah kaki seseorang sambil menggosokkan badannya seolah meminta untuk di sayang dengan cara di elus-elus pada bagian kepala atau lehernya, hingga cara kucing bermain-main berusaha menangkap benda-benda kecil yang bergerak cepat dihadapannya. Ketertarikan terhadap hewan kucing ini tidak saja dari sifat dan prilakunya tetapi juga dari bentuk tubuh, wajah, tekstur dan warna bulu yang unik pada berbagai jenis dan ras kucing. Warna-warni motif bulu kucing bagi penulis secara estetik menunjukkan keindahan seperti ornament atau hiasan yang melekat pada busana yang dikenakan seseorang.

Berdasarkan ketertarikan penulis terhadap hewan kucing seperti yang dipaparkan dalam latar belakang di atas, maka penulis mencoba untuk membuat karya lukisan dengan kucing sebagai sumber gagasan dan objeknya. Dalam memvisualisasikan gagasan dan objek kucing tersebut penulis akan menggunakan gaya visualisasi dekoratif.

Dalam menciptakan suatu karya selalu berhubungan dengan aktifitas manusia yang disadari atau disengaja dimana manusia terobsesi terhadap sesuatu. Suatu karya adalah produk yang lahir dari imajinasi yang dalam prosesnya perlu menghayalkan sesuatu yang belum terlihat atau belum terbentuk, sebagai contoh sederhana, seorang arsitektur akan menghayalkan sebuah rumah yang indah dalam pikirannya sebelum membuatnya, dimana model maupun pewarnaannya harus ada kontemplasi, agar hasil yang dipikirkan sesuai dengan yang di inginkan.

Untuk terciptanya sebuah karya seni menuntut seseorang untuk kreatif membuat sesuatu yang bisa membedakan dengan hasil karya sebelumnya, itulah sebabnya penulis memilih gaya dekoratif, karena dengan gaya demikian penulis lebih leluasa untuk mengungkapkan perasaan dengan membuat objek sesuai dengan yang diharapkan, dimana penulis ingin mengekspresikan kucing yang lucu, dan

penulis berusaha untuk membuat bentuk kucing yang bisa mempunyai karakter dan ciri khas.

Menurut peninjauan penulis, banyak lukisan-lukisan gaya dekoratif yang mencerminkan keceriaan, karena dalam pelukisan sering kaya dengan warna, dan kucing adalah binatang pembawa kegembiraan karena tingkah lakunya sehingga kucing menjadi favorit anak-anak. Dengan demikian sangatlah cocok bagi penulis untuk memilih gaya ini, selain untuk kepuasan diri sendiri, penulis juga ingin mempersembahkan karya lukis ini untuk apresiator penyuka kucing terutama anak-anak.

Dalam pembuatan sebuah karya seni lukis dengan mengikuti gaya dekoratif, pada umumnya dengan teknik pewarnaan yang rata(*opaque*), tidak ada penonjolan, dalam pembuatan seni lukis dekoratif biasanya memakai outline atau ada pembatas jelas dari benda satu ke benda yang lain, tidak ada nuansa pemindahan warna yang samar dalam objek, dan sering memunculkan warna-warna terang atau kontras.

Biasanya dalam teknik dekoratif, benda-benda yang ditampilkan lebih sederhana dari yang aslinya, dan banyak juga yang digayakan, bahkan dihilangkan sebagian bentuknya, namun secara pintas masih dikenal perwujudannya bahwa itu adalah tiruan dari benda yang ada.

Dekoratif dari pengertiannya secara umum adalah penghias, pada zaman dulu teknik dekoratif sudah dikenal di masyarakat, terutama suku-suku yang mempunyai kebudayaan tinggi, seperti contohnya masyarakat Minang. Dari peninggalan peninggalan budaya, seperti rumah adat Minang kita bisa melihat dinding-dindingnya penuh dengan gambar-gambar hiasan yang begitu indah, dimana hiasan-hiasannya yang sudah di gayakan.

Demikian juga ketika mencermati karya seni batik, maka terdapat banyak berbagai bentuk motif hiasan dekoratif, bahkan orang-orang pedalaman seperti



masyarakat Papua sudah mengenalnya, pada saat-saat tertentu seperti acara khusus, mereka menghiasi tubuhnya dengan gambar-gambar dekoratif.

Bila kita mengarahkan perhatian lagi ke kerajinan tangan yang sudah membudaya, maka akan terlihat bahwa pendahulu-pendahulu kita sudah mengenal seni dekoratif. Begitu besar hasrat untuk menghias barang-barang yang dipakainya dengan garis-garis, motif-motif yang ditambahkan pada benda-benda tersebut agar lebih sedap untuk dipandang. Bisa dilihat dari mangkuk-mangkuk, piring-piring, cangkir-cangkir yang dihias dengan garis-garis lurus, melengkung, melingkar maupun bersilang.

Melukis dekoratif, umumnya adalah melukis dengan pemindahan benda alamiah kedalam kanvas, dengan mengalami deformasi juga penstiliran, namun sebagai fungsi nya untuk menghias, ada juga lukis dekoratif yang abstrak dimana bentuk-bentuk geometris sebagai objek.

Disini penulis memilih melukis dekoratif alamiah, dimana penulis memunculkan ekspresi tingkah laku kucing kedalam karya lukis, dan menyertakan benda-benda pendukung alamiah, juga menyertakan benda-benda buatan dengan gaya yang sama gaya dekoratif, untuk terciptanya suatu cerita (tema) yang selaras.

Melukis gaya dekoratif tidak sepopuler dengan melukis gaya lain, karena dalam aliran-aliran budaya Eropa tidak banyak orang menganggap gaya ini sebagai suatu ideologi (isme), padahal lukis gaya dekoratif sudah membudaya sejak lama khususnya di Indonesia dan sering dianut pelukis tradisional.



Gambar 1.2  
Flora fauna karya Widayat  
(Sumber : <http://www.artpaintingsss.com/Home>)

Menurut DR Oei Hong Djien, di Indonesia sedikit yang tercatat sebagai pelukis dekoratif, diantaranya Kartono Yudhokusumo dan Widayat adalah pengajar di ISI Jogja. Pada masa lalu lukisan dekoratif tidak begitu melambung seperti lukisan gaya lain, karena banyak kolektor yang beranggapan bahwa lukisan dekoratif nilainya tak bisa tinggi. Padahal kelebihan lukisan dekoratif justru terletak dalam kesederhanaan juga pewarnaan, dan pada umumnya cocok sebagai penghias dinding. Karena sebetulnya, menilai sebuah karya tidak boleh memilah-milah dari sebuah aliran. Sebuah karya senirupa harus berseni dalam rupa, fungsi utama karya seni rupa bukan untuk dianalisis dan diperdebatkan, melainkan untuk dinikmati secara visual sehingga layak pajang. (sumber : Oei Hong Djien, 2012, hlm 99)

Setelah membaca tulisan-tulisan diatas, penulis bertambah keinginan untuk memunculkan dan ingin mempopulerkan kembali gaya dekoratif, seperti seniman-seniman Wiyanto juga Kartono Judokusumo yang sebelumnya penulis berawal hanya terinspirasi dari pelukis masa kini yaitu Diela Maharani yang begitu berani membuat suatu gebrakan baru dalam kesenirupaan. Sebagai awal, penulis tertarik dengan gagasan melukis dekoratif yang sederhana sebagai eksperimen, dan berharap kedepan penulis bisa mengembangkannya.

Untuk itulah dalam menyelesaikan studi di Departemen Pendidikan Seni Rupa dan Desain UPI, sebagai tugas akhir penulis mencoba membuat karya,

dimana penulis semaksimal mungkin berusaha bisa mewujudkan rasa suka terhadap kucing dengan mengekspresikannya kedalam sebuah karya lukis mengikuti gaya dekoratif, dengan memberi judul : “Kucing (Ekspresi Kucing sebagai gagasan Berkarya Seni Lukis)”.

### **B. Rumusan Masalah Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang penciptaan tersebut, maka rumusan masalah penciptaan tersebut bagaimana visualisasi karya seni lukis dengan ekspresi kucing sebagai sumber gagasan penciptaannya.

### **C. Tujuan Penciptaan**

Sesuai dengan rumusan masalah penciptaan di atas, maka tujuan penciptaan dan penulisan ini adalah untuk memvisualisasikan dan mendeskripsikan karya seni lukis dengan ekspresi kucing sebagai sumber gagasan penciptaannya.

### **D. Manfaat Penciptaan**

1. Manfaat bagi penulis
  - a. Menambah wawasan dalam proses dan teknik melukis.
  - b. Meningkatkan kemampuan berkarya seni khususnya di bidang seni lukis.
  - c. Sebagai media penyampaian ide dan gagasan untuk kepuasan batin penulis dalam kehidupan melalui pengungkapan kedalam sebuah karya seni lukis.
2. Manfaat bagi dunia pendidikan dan seni rupa
  - a. Sebagai kajian dan apresiasi dalam pendidikan seni rupa terhadap hal-hal baru dan proses penciptaannya.
  - b. Dapat dijadikan referensi untuk pelajaran yang bersangkutan dengan seni rupa, khususnya seni lukis.
3. Manfaat bagi masyarakat
  - a. Untuk menambah apresiasi baru dalam karya dua dimensi khususnya yang di aplikasikan kedalam karya seni lukis.
  - b. Menjadi bahan referensi bagi masyarakat yang membutuhkan pengetahuan tentang seni lukis.

- c. Sebagai media apresiasi dalam memberikan sikap, rasa, anggapan, tujuan dan asa masyarakat.

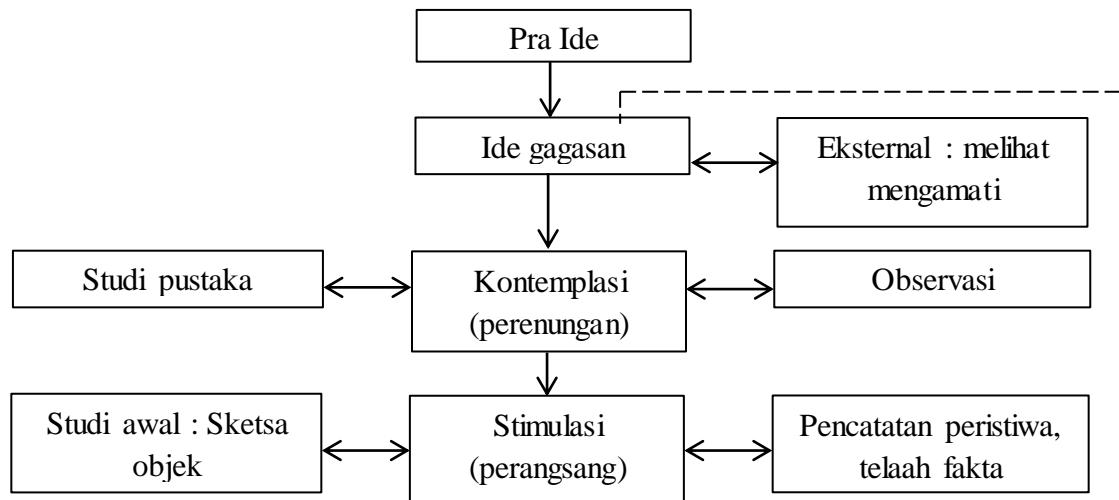
## E. Kajian Sumber Penciptaan

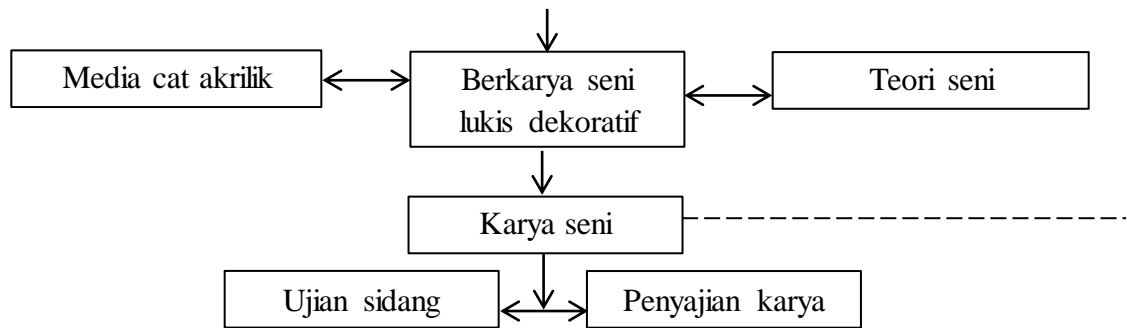
Dalam proses pembuatan karya seni lukis dengan teknik dekoratif ini penulis menggunakan kucing sebagai objek dalam gagasan pembuatan karya, dimana penulis jadi berusaha untuk lebih mengenal kucing. Dari penelitian keberadaan kucing dimata masyarakat khususnya anak-anak dan dari tingkah laku kucing yang sangat menarik apalagi kegemaran penulis bermain dengan kucing, sehingga mendorong penulis untuk dapat mengekspresikannya melalui sebuah karya seni lukis yang diciptakan. Dalam pemilihan material sengaja penulis membuat karya dengan bahan kanvas, untuk melanjutkan memperdalam pelajaran melukis dengan cat akrilik, selain itu karena penulis ingin membagi ilmu tentang cara pembuatan kanvas dengan siapapun yang membutuhkannya.

## F. Metode penciptaan

### 1. Pendekatan

Seperti diketahui bahwa dalam skripsi penciptaan ini, yang berupa ekspresi Kucing sebagai gagasan berkarya seni lukis. Penulis menggunakan pendekatan interdisiplin ilmu dari berbagai macam sumber sebagai landasan teori, hal ini dimaksudkan agar penulis memiliki referensi ilmiah sekaligus memberikan kekuatan argumen dalam mempertanggung jawabkan karya-karya yang akan dibuat.





Bagan 1.1  
Bagan proses berkarya  
(sumber: Dokumentasi pribadi/2015)

## G. Proses penciptaan

1. Adanya ketertarikan mempresentasikan gerak dan ekspresi kucing sebagai ide berkonsep dari luar diri penulis, penulis menginginkan sebuah lukisan yang benar-benar menyampaikan makna-makna tentang kehidupan yang dirasakan oleh penulis sebagai tolak ukur untuk memahami lebih dalam bagaimana memberikan pesan dan pendapat terhadap apresiator.
2. Ide, tahap ini dilakukan terhadap latar belakang yang telah di telaah, ide dari penulis merupakan ide dari luar diri penulis, penulis menginginkan sebuah karya dua dimensi yang benar-benar menyampaikan makna-makna, pesan, dan pendapat ataupun kritik yang dirasakan oleh penulis, kontemplasi (perenungan) terhadap ide-ide yang sudah ada.
3. Stimulasi, pada tahap ini penulis mencoba melakukan proses terhadap yang berhubungan dengan usaha membangkitkan rangsangan. Hadir dari rangsangan kemudian muncul untuk diwujudkan kedalam studi awal yaitu rancangan sketsa kasar menggunakan media kertas dengan ukuran A5.
4. Eksperimen dan eksplorasi sketsa ke dalam media kanvas, agar hasil karya yang diperoleh lebih maksimal dapat menyampaikan makna yang lebih baik.
5. Penulis kemudian melakukan kegiatan berkarya seni lukis dengan penuh penghayatan dengan menciptakan inovasi dalam teknik dan media.

## **H. Teknik**

Dalam proses pengerjaan karya, penulis menggunakan beberapa teknik selama proses pembuatan lukisan media kanvas tersebut yaitu:

1. Sketsa: membuat sketsa yang sudah di bayangkan dan sudah di pilih pewarnaan pada gambar sebagai acuan awal dalam membuat karya seni lukis.
2. Pembuatan kanvas: menyiapkan kanvas untuk media dasar gambar dengan membikin sendiri tanpa membeli kanvas siap pakai, yang dimulai dari membeli keperluan seperti kain kanvas marsoto juga spanram lalu memasangkan kain kanvas pada spanram dengan bantuan hektet ukuran besar.
3. Penyelesaian kanvas: melapisi kanvas dengan cat tembok yang sudah dicampur dengan lem kayu agar kain kanvas yang di buat tersebut bisa rata dan menutup pori-pori kain agar cat yang akan di tumpahkan atau dilukiskan pada kanvas tersebut tidak tembus atau blobor.
4. *Modelling*: Membuat pola model pada kertas hvs untuk di bentuk menjadi gambar pengulangan.
5. *Tracing*: pemindahan gambar dari sketsa ke kanvas menggunakan pensil dan penghapus.
6. Pewarnaan: pengecatan hasil gambar yang sudah ada di atas kanvas dengan cat akrilik yang sudah di olah warnanya untuk mendapatkan warna yang sesuai dengan harapan penulis.

## **I. Media**

- a. Pensil
- b. Kertas HVS
- c. Penghapus
- d. Penyerut pensil
- e. Kertas gambar A5
- f. Cat air
- g. Spidol
- h. Penggaris

- i. Palet
- j. Koas
- k. Jangka
- l. Koas tembok
- m. Wadah waskom
- n. Kain kanvas
- o. Spanram
- p. Hekter
- q. Lem kayu
- r. Cat tembok
- s. Air
- t. Hamplas
- u. Kanvas jadi
- v. Cat akrilik
- w. Kamera HP
- x. Laptop

## **J. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan pengantar karya tugas akhir ini direncanakan sebagai berikut:

**BAB I : PENDAHULUAN**, latar belakang penciptaan, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, kajian sumber penciptaan, metode penciptaan, proses penciptaan, teknik, media, dan sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**, Landasan teoritik, yang menjelaskan tentang seni rupa, seni lukis, dekoratif . Landasan empirik, yang menjelaskan kucing dan lukisan dekoratif. Konsep penciptaan.

**BAB III : METODE DAN PROSES PENCIPTAAN**, menjelaskan metode dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam membuat karya, alat dan bahan, tahap proses pembuatan karya seni lukis dengan media kanvas dan cat akrilik.

**BAB IV : VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA**, analisis pembahasan ekspresi kucing sebagai gagasan berkarya seni lukis pada media dua dimensi yang diciptakan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN, kesimpulan hasil penciptaan karya dan saran atau rekomendasi dengan karya seni lukis yang telah diciptakan.





## **BAB II**

### **LANDASAN PENCIPTAAN**

#### **A. Landasan Teoritik**

##### **1. Pengertian Seni Lukis**

Seni lukis merupakan salah satu contoh seni rupa murni yang mengutamakan nilai estetika daripada nilai guna, pada umumnya sebuah karya seni lukis merupakan suatu gambaran atau ungkapan ekspresi dari seorang pelukis. Kebanyakan pelukis biasanya akan menemukan kepuasan tersendiri dengan karya yang ia hasilkan, dimana para seniman dapat secara bebas mengekspresikan diri dalam lukisan sehingga dihasilkan suatu karya yang memiliki nilai estetika yang tinggi.

Bagi penikmat lukisan, sebuah karya lukisan adalah keindahan yang menimbulkan decak kagum sehingga tidak jarang para kolektor sanggup mengeluarkan sejumlah uang yang tidak sedikit hanya untuk memiliki lukisan yang mencuri perhatiannya. Oleh karena itu, meskipun tidak memperhatikan nilai guna, karya seni lukis merupakan salah satu karya seni yang memiliki nilai ekonomis tinggi.

Lukisan merupakan seni rupa murni dua dimensi yang dituangkan dalam media lukis (kanvas, kertas, kayu, kaca, dll) dengan menggunakan alat lukis seperti cat, pensil, dan lain sebagainya. Dengan konsep titik, garis, bidang, bentuk, *volume*, warna, tekstur, dan efek pencahayaan dengan acuan estetika, maka terciptalah suatu karya lukisan yang dapat dinikmati keindahannya.

Pada dasarnya seni lukis memiliki fungsi *entertain* atau hiburan melalui nilai estetika yang terkandung di dalamnya. Lebih jauh seni lukis berfungsi sebagai media sosial melalui sebuah gambar dan ekspresi seniman dalam upaya merespon berbagai aspek yang ada di lingkungannya melalui karya lukisan.

Ada beberapa aspek dalam pembuatan karya seni khususnya seni lukis yang perlu dipertimbangkan ( Sumber: Margono, 2007, hlm 45)

a. Aspek fungsi

Fungsi lukisan sebagai hanya hiasan atau sebagai alat komunikasi, juga sebagai penyampai sejarah

b. Aspek bahan

Memilih material bahan yang digunakan, seperti kanvas, kayu, tembok, kaca dll. Termasuk menyesuaikan media alat yang digunakan sesuai material bahan dasar, contoh untuk melukis di kanvas biasanya yang diperlukan adalah kuas dan cat akrilik maupun cat minyak

c. Aspek bentuk

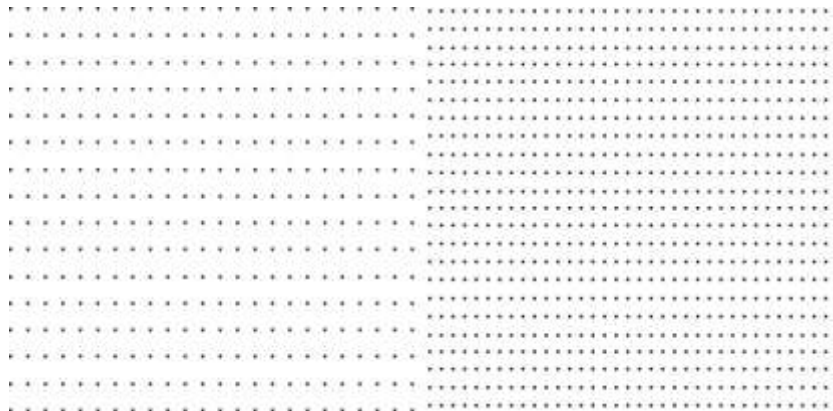
Memilih gagasan bentuk yang diinginkan, seperti bentuk alami, ataupun bentuk abstrak atau dengan kata lain memilih gaya lukisan

d. Aspek keindahan atau estetika

Sebuah lukisan diharapkan punya daya tarik, sehingga ada yang menyukai, karenanya faktor goresan juga komposisi warna sangat berperan dalam sebuah lukisan.

## 2. Unsur-unsur visual dalam karya Seni Lukis

### a. Unsur Titik

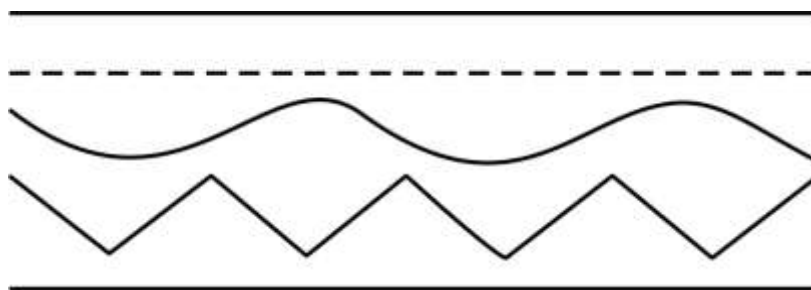


Gambar 2.1  
Unsur titik

(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

Titik adalah unsur seni rupa yang paling dasar yang berada pada dimensi satu. Titik merupakan bentuk satu kali tekan dengan mempergunakan alat tulis maupun alat lukis. Dibutuhkan titik untuk membentuk garis, bentuk, ataupun bidang, dimana sebuah gambar pada bidang kosong akan berawal dari suatu titik dan berhenti pada sebuah titik yang akhir.

### ***b. Unsur Garis***



Gambar 2.2

Unsur garis

(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

Secara Umum garis merupakan dua titik yang dihubungkan. Pada dunia rupa sering kali kehadiran garis bukan hanya sebagai garis tetapi sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat disebut goresan. Goresan atau garis yang dibuat oleh seniman akan memberikan kesan psikologis yang berbeda pada setiap garis yang dihadirkan. Sehingga dari kesan yang berbeda maka garis mempunyai karakter yang berbeda pada setiap goresan yang lahir dari seniman. Dari ukuran, bentuk serta gerak yang ditimbulkannya garis dapat berbentuk lurus, putus-putus, lengkung, bergelombang atau zigzag.









Garis mempunyai peranan sebagai garis, yang hadirnya sekedar untuk memberi tanda seperti terdapat pada ilmu-ilmu pasti, dimana garis juga sebagai lambang yang kehadirannya merupakan lambang pola baku yang sering kita temui, seperti pola lambang yang terdapat pada logo, tanda pada peraturan lalu lintas, dan lambang-lambang yang digunakan dalam pola kehidupan sehari-hari.

Garis punya peranan penting untuk memvisualisasikan gagasan, seperti yang terdapat pada gambar ilustrasi dimana garis merupakan unsur utama untuk

mempresentasikan ide atau gagasan kepada orang lain. Garis juga merupakan simbol ekspresi dari ungkapan seniman, seperti garis-garis yang terdapat dalam karya seni lukis abstrak *non figurative*.

Pada karya dua dimensi, pada gambar atau lukisan bahkan dalam desain, garis mampu memberi kesan illusif atau imajinasi tertentu bagi orang yang melihatnya. Kesan seperti itu besar artinya dalam membawa alam pikiran ataupun perasaan dari si pengamat terhadap bentuk yang nampak dalam penglihatannya. Dari bentuk garis yang disusun atau digubah dapat disampaikan kesan tentang kedalaman atau dimensi, tentang gerak, atau bahkan kesan lain yang bersifat menggugah perasaan, menggugah rasa semangat religious ataupun yang abstrak. ( Soegeng TM, hal 15, 2000 )

Tabel 2.1  
Karakter Garis

Jenis	Simbolisasi	Karakter
Garis Lurus	Horizontal 	Memberi kesan ketenangan, istirahat, diam
	Diagonal 	Bergerak, labil
	Vertikal 	Stabil, kemuliaan, kokoh/tegar
Garis Zig-zag		Kegairahan, semangat
Garis lengkung	Ghotik 	keagamaan, kekuatan, kegembiraan
	Kubah 	
	Mengembang 	
Garis lengkung berirama		Menggembirakan, berirama molek

(Sumber: Soegeng Toekio M, 2000, hlm 29 dan 30)

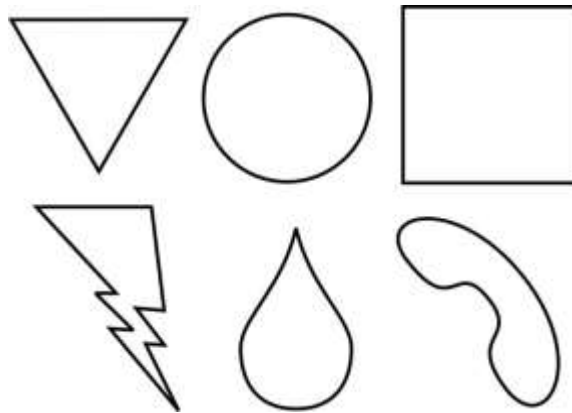
### *c. Unsur Bidang*

Bidang merupakan unsur dalam seni rupa yang dihasilkan dengan menggabungkan beberapa garis. Bidang merupakan dimensi kedua yang memiliki panjang dan lebar.

Tidak jauh berbeda dengan garis, bidang pun mempunyai peran yang cukup, perbedaan yang jelas antara garis dan bidang dalam memberikan ilusi, dengan bidang ada batas yang memberi kesan yang nyata, sehingga terbaca keberadaannya.

Dalam sebuah desain, sebuah bidang dapat terbentuk dengan ulasan pensil atau kuas. Ia bisa saja merupakan bercak yang memiliki batas sebagai bagian dari tepinya. Besar kecilnya bidang tersebut sangat berarti dalam sebuah gambar atau desain. Ia memberikan kesan maupun memberikan bentuk tertentu yang kelak dalam ragam hias merupakan bagian yang penting (Soegeng TM, ed 2000, hal 20)

Seperti halnya garis, bidang pun mempunyai beberapa bentuk, seperti bentuk datar, lengkung, bulat, bersudut tajam maupun melebar.



Gambar 2.3  
Unsur bidang  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

Bidang dalam seni lukis adalah hal yang penting, terutama dalam karya lukis yang akan penulis ciptakan, yaitu lukis gaya dekoratif, karena yang

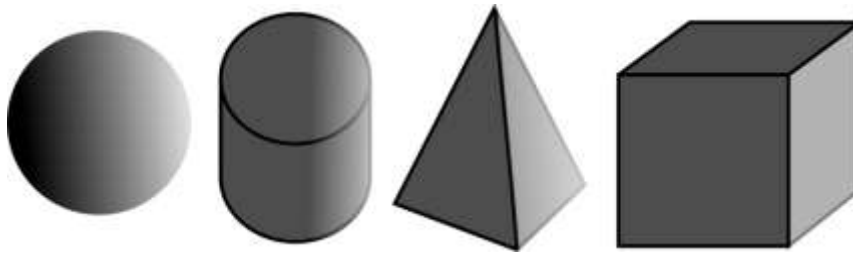
ditampilkan adalah lukis dua dimensi, dimana penulis mengkolaborasi beberapa model bidang.

Seperti yang telah dijelaskan diatas, bidang sangat berperan dalam sebuah karya lukis, sebagai contoh yang paling sederhana, beberapa buah bidang bulat yang digabung secara beraturan juga ditambah lengkungan, maka akan terbentuklah kesan sebuah bunga yang bertangkai dan berdaun.



Gambar 2.4  
Gabungan lingkaran dan bentuk yang menghasilkan lukisan bunga 2D  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

#### *d. Unsur Bentuk*



Gambar 2.5  
Unsur bentuk  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

Bentuk adalah unsur dari seni rupa yang terbentuk dari pertemuan garis (seperti bidang) atau gabungan dari berbagai bidang. Bentuk terdiri atas dua jenis yaitu bentuk yang diambil dari alam ciptaan Tuhan atau dari bentuk yang diciptakan manusia seperti bentuk geometris.

Bentuk alami, yaitu bentuk yang terdapat di semesta, yaitu bentuk wujudnya lebih bebas dan tidak terikat oleh kaidah bentuk yang dibuat oleh manusia. Bentuk jadian, bentuk yang diciptakan oleh manusia melalui proses pengolahan. Perwujudannya selalu mempunyai dasar bentuk yang juga hasil dasar dua dimensi (dwi matra) dan bentuk dasar tiga dimensi (tri matra). Sumber (Irawan, Tamara, 2013, hal 78)

Dalam pengolahan objek, seringkali seniman melakukan perubahan bentuk sesuai dengan yang diinginkannya. Perubahan bentuk tersebut antara lain

#### 1) Stilasi (stilisasi)

Adalah merupakan suatu penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut. (Dharsono, 2007, hlm 37)

Stilasi dalam pengubahan bentuknya tanpa meninggalkan bentuk aslinya. Biasanya bentuk stilasi sering terdapat dalam ornamen lukisan tradisional, motif batik dls.



Gambar 2.6

Stilasi daun

(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

#### 2) Distorsi

Adalah pengubahan bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.

Distorsi merupakan penyederhanaan bentuk, dan hasil penyederhanaan masih tetap memegang bentuk asal secara keseluruhan atau dengan kata lain



perwatakan bentuknya tetap, proses perubahannya dengan cara membuang detail-detail yang ada kemudian diolah lagi dan disesuaikan dengan tujuan desain. (Irawan, Tamara, 2013, hal 89)



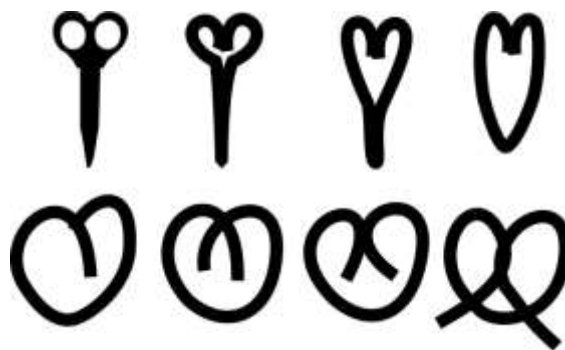
Gambar 2.7  
Distorsi manusia  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

### 3) Transformasi

Adalah perubahan bentuk dari bentuk asal menjadi bentuk lain dengan mengubah dimensinya baik pengurangan maupun penambahan elemen-elemen terhadap bentuk asal ( Irawan, Tamara, 2013, hal 84)

Tranformasi juga adalah penggambaran bentuk yang menekankan pencapaian karakter, dengan cara memindahkan wujud atau *figure* dari bentuk lain ke objek yang digambar, contoh manusia berkepala binatang (Dharsono, 2007, hlm 38)

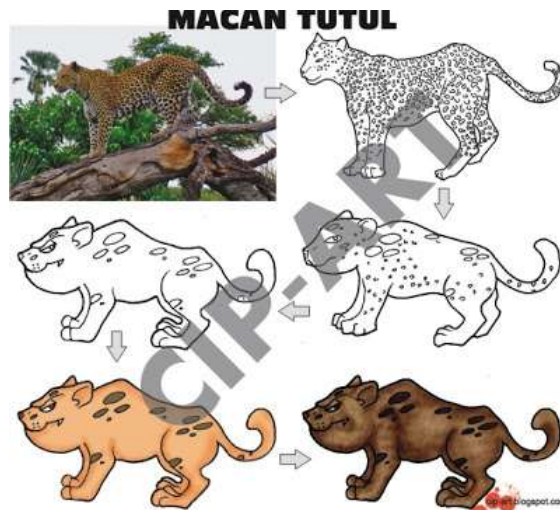
Dibawah ini contoh transformasi dengan mengurangi elemen



Gambar 2.8  
Transformasi gunting  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

#### 4) Deformasi

Merupakan pengubahan bentuk yang menekankan pada pemunculan karakter dengan cara mengubah bentuk objek dengan menggambar hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi



Gambar 2.9

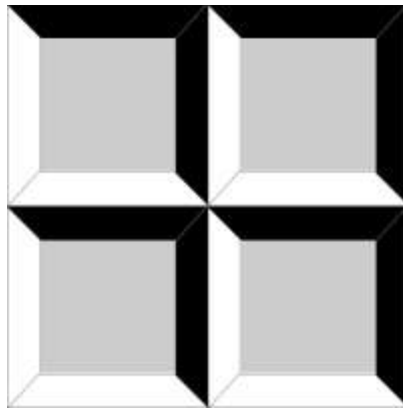
Deformasi macan tutul

(Sumber : <http://cip-art.blogspot.co.id/2012/04/deformasi-gambar-macan-tutul.html>)

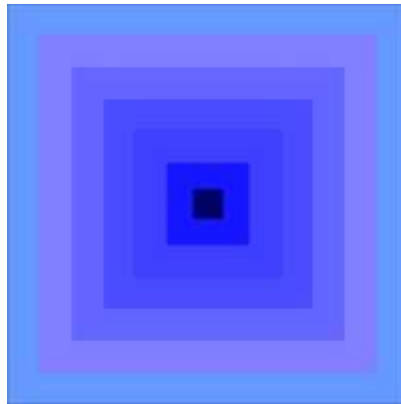
#### e. Unsur Ruang

Ruang adalah unsur seni rupa yang memiliki dua sifat, dalam karya seni rupa dua dimensi, ruang dapat bersifat semu sedangkan dalam seni rupa tiga dimensi, ruang bersifat nyata.

Oleh karena itu dalam karya dua dimensi kesan ruang atau kedalaman dapat ditempuh melalui beberapa cara, diantaranya: melalui penggambaran gempal, penggunaan warna, gelap terang, dan tekstur, pergantian ukuran, penggambaran bidang bertumpuk, pergantian tampak bidang, pelengkungan atau pembelokan bidang, penambahan bayang-bayang.



Gambar 2.10  
Kesan ruang dari efek susunan warna dan bidang  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

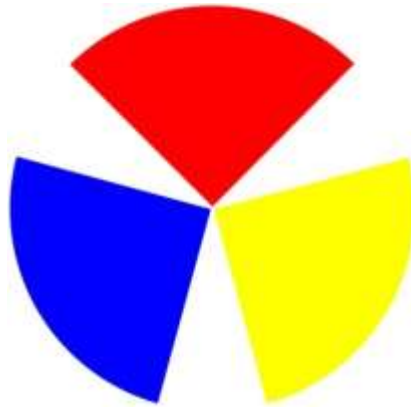


Gambar 2.11  
Kesan ruang dari efek susunan warna dan bidang bertumpuk  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

#### *f. Unsur Warna*

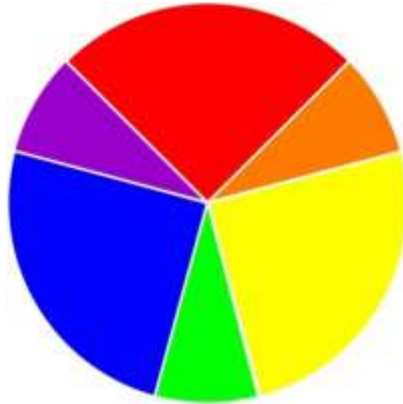
Warna adalah salah satu unsur seni rupa yang membuat hasil ciptaan para seniman terasa hidup dan lebih ekspresif. Berdasarkan teori terdapat beberapa spektrum warna. Salah satu teori warna Albert Munsell menjelaskan pengkategorian warna sebagai berikut:

- 1) Warna Primer, terdiri atas merah, kuning, dan biru. Pengertian warna primer adalah warna dasar atau warna pokok yang tidak dapat diperoleh dari campuran warna lain seperti merah (M), kuning (K), biru (B).



Gambar 2.12  
Unsur warna primer  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- 2) Warna Sekunder, adalah jenis pigmen yang dapat diperoleh dari mencampur kedua warna primer dalam takaran tertentu, seperti merah dicampur biru menghasilkan warna ungu (U), merah dicampur kuning menjadi jingga (J), demikian juga kuning dicampur biru menjadi hijau (H) .



Gambar 2.13  
Unsur warna sekunder  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- 3) Warna Tersier, yakni warna yang dihasilkan melalui pencampuran warna sekunder yaitu merah jingga (MJ), jingga kuning (JK), kuning hijau (KH), hijau biru (HB), biru ungu (BU), ungu merah (UM)



Gambar 2.14  
Unsur warna tertier  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- 4) Warna analogous, yaitu deretan nada warna yang letaknya berdampingan dalam lingkaran warna, misalnya deretan dari warna biru menuju warna merah, deretan warna hijau menuju warna kuning, dan lain-lain.



Gambar 2.15  
Unsur warna analog  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- 5) Warna monokromatis, yaitu pemakaian satu warna hanya berbeda pada pemilihan nadanya kearah terang atau gelap.



Gambar 2.16  
Unsur warna monokrom  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

Teori ini mengambil sumber dari (Irawan, Tamara, 2013, hal 55)

Selain kehadiran warna sebagai pembeda secara visual, ternyata warna juga bisa merupakan lambang yang merupakan tradisi atau pola umum, seperti misalnya pada lampu di perempatan jalan, warna merah artinya berhenti, warna kuning siap-siap, warna hijau berarti kendaraan boleh maju. Terlihat juga pada label obat, ada tanda bulat merah peringatan kadar obat keras resep dokter, tanda bulat biru kadar obat sedang, tanda bulat hijau kadar obat yang aman bebas tanpa resep.

Demikian juga merupakan lambang tertentu yang dipakai dalam karya seni yang menggunakan warna-warna tertentu seperti pada logo, batik, wayang, busana tradisi.

Warna merah: penggambaran rasa marah, bahaya, berani dls. Putih berarti suci, tak berdosa, alim, setia dan lain-lain. Kuning: berarti kecewa, pengecut, sakit hati, duka, misteri prihatin dan seterusnya. Biru: melambangkan kecerahan, keagungan, keriang dan lain-lain. Hijau: melambangkan kesuburan, kedamaian, kerukunan dan kesejukan. Hitam: adalah lambang kematian, frustrasi, kegelapan, tak puas diri dan sebagainya.

(Dharsono, 2007, hlm 40)

#### ***g. Unsur Tekstur***

Pengertian tekstur sebagai unsur seni rupa adalah sifat dan keadaan suatu permukaan bidang atau permukaan benda pada sebuah karya seni rupa, dan setiap benda ada yang memiliki tekstur berbeda juga ada yang sama. Tekstur terdiri atas dua jenis yaitu nyata dan semu. Tekstur semu adalah tekstur lihat adalah kesan yang tertangkap oleh penglihatan saja, dan keberadaan tekstur hanyalah dwimatra dan merupakan hasil gambar. Pengertian tekstur nyata bisa dikatakan tekstur raba, adanya nilai yang sama antara penglihatan dan rabaan.



Gambar 2.17  
Unsur tekstur raba dan tekstur lihat  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

#### ***h. Unsur Gelap Terang***

Gelap terang adalah unsur seni rupa yang bergantung terhadap intensitas cahaya, semakin besar intensitas cahaya maka akan semakin terang, semakin kecil intensitas cahaya, maka akan semakin gelap. Dalam karya seni rupa dua dimensi, unsur gelap terang dibuat berdasarkan gradiensi dan pemilihan warna yang ada.



Gambar 2.18  
Unsur gelap terang  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

### **3. Prinsip-prinsip visual dalam Karya Lukis**

Sebuah karya seni yang indah pasti telah melalui proses serta penataan yang telah dipikirkan sedemikian rupa. Demikian juga dalam penciptaan suatu karya lukis, ada prinsip-prinsip yang bisa menjadi pedoman, agar karya yang dibuat lebih komunikatif, transformatif juga akan lebih menarik, dibanding dengan melukis tanpa arah. Adapun kaidah-kaidah atau prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan seperti irama, proporsi, kesatuan keseimbangan juga komposisi.

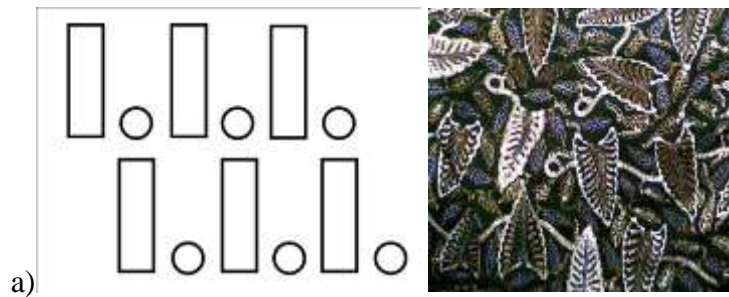
### a. Irama

Suatu susunan yang berulang-ulang akan melahirkan suatu irama, dimana hal ini juga terjadi dalam suatu karya lukis.

“Irama dalam senirupa diusahakan lewat unsur-unsur yang ada, atau pengulangan dari unsur yang diatur. Pusat perhatian adalah unsur yang sangat menonjol atau berbeda dengan unsur-unsur yang ada disekitarnya”  
(Yulianti, 2009, hal 13)

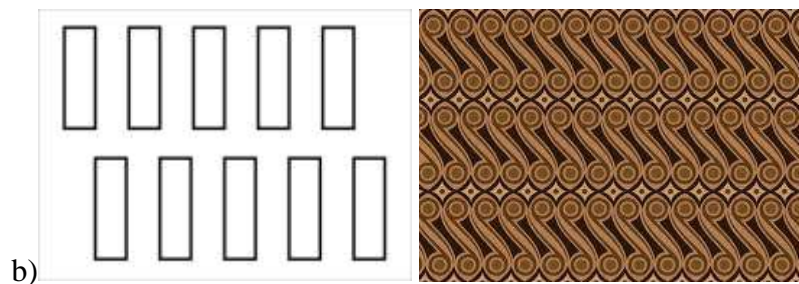
Dari ulasan diatas, suatu karya lukis perlu memakai prinsip irama, untuk membuat suatu objek yang dinamis, namun demikian perlu juga menonjolkan suatu benda yang berbeda agar suatu karya tidak membosankan atau monoton.

Dalam senirupa, irama adalah gerak teratur (*organized movement*) dari unsur-unsur rupa yang mempunyai yang berproporsi irama terdiri dari *repetition*, *alternation*, *progression*, *regression*. Keempat jenis irama tersebut masing-masing mempunyai turunannya tersendiri, tergantung pada perupa atau perancang dalam mengembangkannya. (Irawan, Tamara, hal 38)



Gambar 2.19

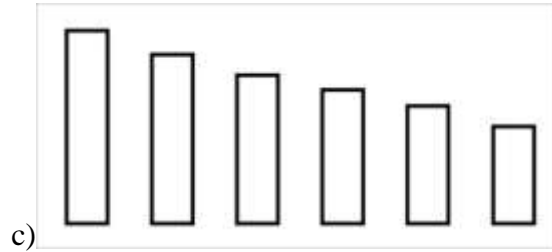
- a) *Alternation* (silih berganti), penataan benda secara berselang seling besar kecil, atau tinggi pendek  
(Sumber: Irawan, Tamara 2013 hlm 38 dan pribadi)



Gambar 2.20

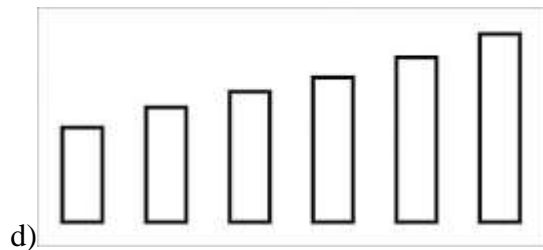
- b) *Repetition* (perulangan), penataan pengulangan gambar seperti contoh dalam lukisan batik lereng  
(Sumber: Irawan, Tamara 2013 hlm 38 dan pribadi)





Gambar 2.21

- c) *Regression* (regresi) adanya penurunan atau penciutan dari sebuah gambar  
(Sumber: Irawan, Tamara 2013 hlm 38 dan pribadi)



Gambar 2.22

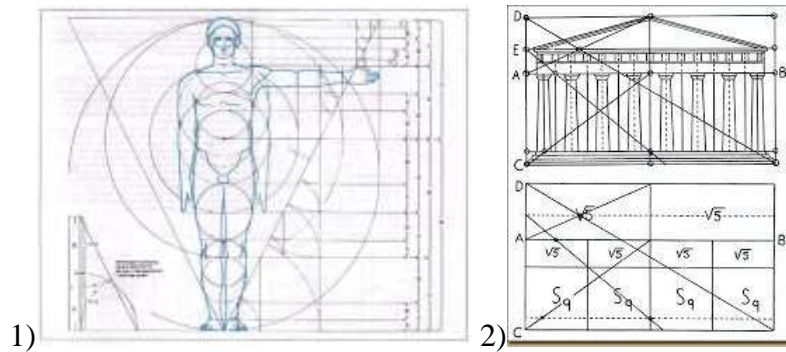
- d) *Progression* (progresi) sebaliknya dari regresi, yaitu penyusunan gambar ke arah membesar.  
(Sumber: Irawan, Tamara 2013 hlm 38 dan pribadi)

### **b. Proporsi**

Proporsi adalah perbandingan satuan ukuran dinyatakan dalam bilangan atau simbol. Proporsi itu penting, karena suatu lukisan perlu adanya suatu perbandingan keseimbangan yang harmonis.

Yang dimaksud dengan prinsip proporsi dalam menggambar adalah perbandingan bagian pembagian, atau bagian dari keseluruhan. Dengan menerapkan prinsip proporsi ini objek gambar yang satu dengan yang lain harus tampak wajar. (Yulianti, 2009, hal 16)

Biasanya penerapan proporsi yang ideal adalah diperuntukan untuk menggambar anatomi tubuh manusia, atau juga menggambar bentuk. Namun dalam seni lukis, proporsi yang dimaksud adalah lebih ke penempatan gambar benda pada posisi yang seimbang antara objek dengan bidang gambar.



Gamba 2.23  
1)Proporsi ideal menggambar manusia 2)Proporsi pada bangunan  
(Sumber: Agus Sachari, 2004, hlm 68)

### c. Kesatuan

Kesatuan adalah tujuan akhir dari suatu pelukisan, dimana hasil dari sebuah karya bisa menarik perhatian, dalam perancangan perlu adanya keterkaitan atau keselarasan antara satu sama lain, baik dari benda-benda pendukung maupun dari pewarnaan.

Keselarasan merupakan prinsip yang dipakai untuk menyatukan unsur-unsur senirupa yang berbeda, baik bentuk maupun warna.

Keselarasan bentuk dapat diciptakan melalui penyusunan bentuk yang berdekatan. Keselarasan warna dapat diperoleh dari memadukan warna baik monokromatis (gradasi warna), analogus (berdekatan dalam lingkaran warna), maupun dalam komplementer (berlawanan dalam lingkaran warna, dari turunan warna yang berbeda) (Yulianti, 2009)

Dalam pencapaian keutuhan, perlu adanya penonjolan dengan sesuatu yang dominan, hal ini agar tercapainya keselarasan sehingga terciptanya hasil karya yang punya nilai estetis.



Gambar 2.24  
Kesatuan dalam lukisan  
(Sumber : Bambang irawan, 2013, hlm 36)

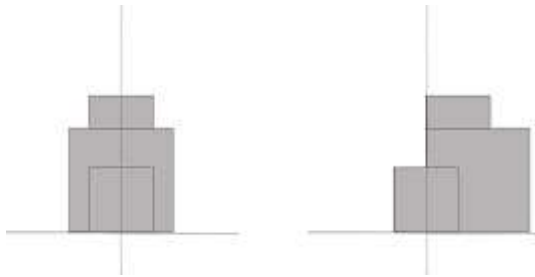
#### **d. Keseimbangan**

Secara harfiah adalah sama berat, dan dalam sebuah karya lukis ada kesan visual yang terlihat seolah beban yang sama, walaupun secara wujud atau jumlahnya tidak sama, tapi nilainya sama, sehingga membawa rasa nyaman untuk dilihat.

Ada tiga jenis keseimbangan

- 1) Keseimbangan formal, adalah keseimbangan pihak berlawanan dari satu atau lebih unsur yang identik atau hampir sama, keseimbangan formal kebanyakan simetris.
- 2) Keseimbangan informal, adalah antara dua atau lebih unsur yang tidak sama (kontras) pada sebuah komposisi. Keseimbangan informal biasanya asimetris.
- 3) Keseimbangan radial, dalam keseimbangan ini, susunan dari semua bentuk atau unsur desain memusat pada suatu titik pusat.

(Irawan, Tamara, 2013, hal 44)

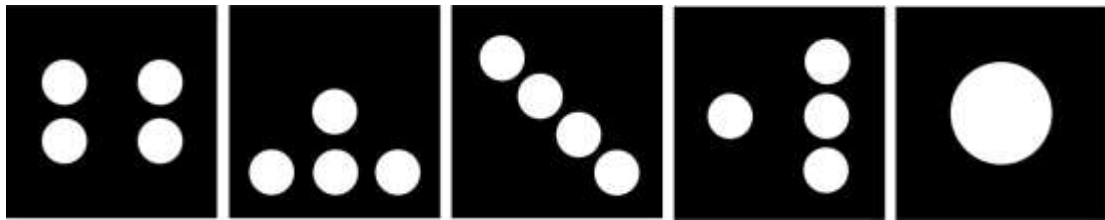


Gambar 2.25  
Keseimbangan formal dan tidak formal  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

#### **e. Komposisi**

Komposisi dalam melukis biasanya penataan atau penyusunan objek dan gambar pendukung untuk mendapatkan suatu nilai yang artistik.

Penempatan suatu objek tergantung kepada tujuan orang membuat lukisan, menonjolkan atau mengaburkan nya. Dalam sebuah karya lukis, dapat diterapkan komposisi simetris, komposisi segitiga, komposisi diagonal, komposisi asimetris, komposisi pusat (sentral) juga yang bergandengan (berirama).



Gambar 2.26  
Komposisi  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

#### 4. Cat akrilik

Cat akrilik, adalah jenis material cat yang dalam pemakaiannya dicampur dengan air seperti halnya dengan cat poster maupun cat air. Cat akrilik mempunyai kelebihan dalam jejak pewarnaan bisa menyerupai warna cat minyak bila penggunaannya kental, dan bisa menyerupai cat air bila dalam pemakaiannya dalam takaran yang encer. (Teguh Wartono, 1984 hlm.65)

Karena itulah bagi pelukis yang biasa memakai cat minyak tidak akan mengalami kesulitan, karena tidak ada bedanya, malahan lebih mudah karena cat akrilik cepat kering, namun ada kekurangannya aksen yang dimunculkan kalah dengan aksen yang dibuat cat minyak.

Dewasa ini selain melukis di kanvas, cat akrilik juga bisa digunakan untuk membuat lukisan di dinding atau mural painting, yaitu cara melukis skala besar, dengan mengecat langsung dimana tembok sebagai material bidangnya. Dan bagi remaja yang kreatif sering dijumpai cat akrilik dipergunakan untuk melukis di sepatu kain (sepatu kanvas).



Gambar 2.27  
Cat Akrilik  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

## 5. Aliran Seni Lukis

Sudah banyak seniman yang mendunia dengan karya lukisannya. Setiap karya memiliki ciri khas dan gaya yang muncul dari individu, namun dalam perkembangannya setiap seniman (pelukis) mengikuti gaya sesuai kecenderungan dari teknik yang dipilih serta ideologi (isme) yang dianutnya. Sehingga muncul gerakan atau aliran-aliran dalam seni lukis yang memiliki ciri khas dan gaya yang berbeda, dan setiap pelukis memiliki alirannya masing-masing. Perkembangan seni lukis modern dimulai pada masa karya lukisan yang disebut impresionisme berkembang di Eropa dan kemudian mempengaruhi perkembangan seni rupa di dunia, seiring dengan perkembangannya, munculah aliran-aliran seni lukis yang berpengaruh di dunia. Menurut : sumber (Wartono, 1984, hlm 12, 13), (Rasjoyo, 1994, hlm 47 - 57), (Soedarso SP, 2000, hlm 17 – 126). Beberapa aliran-aliran yang terkenal diantaranya.

### *a. Romantisme*

Aliran romantisme merupakan aliran seni lukis yang mengungkapkan sebuah kejadian atau peristiwa yang dianggap menarik dan istimewa, dan karya aliran romantisme cenderung kaku dan statis. Berikut ciri-ciri aliran romantisme diantaranya tema kejadian yang menegangkan, mengenaskan, ungkapan penuh gerak dan berlebihan, cenderung didramatisir, cenderung menggunakan warna-warna cerah.

### *b. Realisme*

Aliran realisme cenderung menghasilkan karya yang mengungkapkan situasi nyata yang terjadi di alam dan kehidupan yang dialami secara objektif. Berikut ciri-ciri aliran realisme diantaranya cenderung sesuai dengan fakta-fakta dan sesuai dengan perbuatan alam, tidak berlebihan dalam hal warna dan keindahan seni, cenderung meniru bentuk-bentuk di alam secara akurat menyerupai bentuk aslinya.

### *c. Neoklasisme*

Aliran neoklasisme hampir mirip dengan klasisme dan cenderung melanjutkan ciri khas klasisme. Aliran ini berkembang seiring dengan hadirnya beberapa seniman akademis yang sangat populer di zamannya. Berikut ciri-ciri aliran ini diantaranya tema lukisan adalah istana dan melibatkan keluarga, pewarnaan sering berkembang, cenderung tenang dan lembut, terdapat gerakan pada objek benda.

### *d. Klasisme*

Aliran klasisme lahir pada zaman Renaissance abad ke-14. Masa itu merupakan awal mula kembalinya pandangan dan kekaguman kaum penguasa, bangsawan, dan istana kepada seni klasik Yunani dan Romawi. Adapun ciri-ciri aliran ini adalah sebagai berikut penggambaran objek dibuat-buat dengan sendirinya, menerapkan teknik dekoratif untuk memperoleh objek, objek lukisan terkesan indah dan sopan.

### *e. Naturalisme*

Sesuai dengan namanya, aliran ini sangat memperhatikan keadaan alam. Aliran naturalisme mencoba memvisualisasikan sebuah keadaan alam ke atas sebuah kanvas. Ciri-ciri naturalisme antara lain tema alam lingkungan yang memiliki potensi tinggi, mengutamakan unsur-unsur keindahan sehingga hanya keadaan alam tertentu yang menjadi objek lukisan., tidak banyak melibatkan ekspresi melainkan sebuah objektif yang nyata., cenderung selalu menampilkan unsur alam yang objektif.

### *f. Ekspresionisme*

Aliran seni lukis ini memandang dan mengungkapkan kebebasan jiwa sebagai dasar ungkapan yang dituangkan dalam sebuah kanvas. Dengan gaya seperti

itu, aliran ini memiliki ciri-ciri mengutamakan tema berdasarkan kebebasan dan cenderung selalu memberikan efek yang bisa diambil dari kasat mata.

#### *g. Kubisme*

Aliran kubisme mencoba mengungkapkan segala bentuk yang terwujud dari sebuah benda-benda geometris seperti kubus, bola, segitiga, kerucut, dan lain sebagainya. Aliran ini cenderung lebih banyak memakai kubus sebagai bentuk dasar untuk mewujudkan objek lain. Ciri-ciri aliran ini antara lain banyak memakai bidang ruang dan geometris dan gambar yang dihasilkan cenderung terlihat ceria.

#### *h. Primitivisme*

Aliran primitivisme cenderung berlandaskan pada sebuah objektivitas yang diinginkan, dan gambar yang dilukis biasanya cenderung sangat sederhana, datar dan dua dimensi. Ciri-ciri primitivisme antara lain menggambarkan sebuah subjek dengan bagian yang sangat datar, cenderung sangat sederhana, terikat dengan kehidupan manusia zaman dahulu yang cenderung primitif.

#### *i. Impresionisme*

Aliran seni lukis ini mengungkapkan sebuah lukisan berdasarkan kenyataan alam yaitu murni yang berasal dari temuan objek alam sekitarnya dengan pertimbangan berdasarkan kondisi alam yang diinginkan. Ciri-ciri aliran ini antara lain karya cenderung tidak mendetail tanpa garis penegas, obyek yang dihasilkan agak kabur, obyeknya sangat alami.

#### *j. Abstrak*

Aliran seni lukis yang beranggapan bahwa dalam setiap gambarnya tidak banyak bentuk dan tidak menyamai bentuk dari alam melainkan imajinasi dari sang seniman sendiri. Ciri-ciri lukisan abstrak adalah seni ini menampilkan unsur-unsur

seni rupa yang disusun tidak terbatas pada bentuk-bentuk yang ada di alam dan garis, bentuk, dan warna ditampilkan tanpa mengindahkan bentuk asli di alam.

#### *k. Fauvisme*

Merupakan sebuah Aliran seni yang sangat mengungkapkan kebebasan berekspresi, sehingga banyak objek lukisan yang dibuat kontras dengan aslinya. Ciri-cirinya warna-warna yang dipakai jelas tidak lagi disesuaikan dengan warna di lapangan dan penggunaan garis dalam fauvisme disederhanakan sehingga keberadaan garis yang jelas dan kuat dapat dideteksi.

#### *l. Pointilisme*

Aliran seni lukis yang mana sangat memanfaatkan teknik melukis dengan sebuah titik-titik sebagai ciri khas lukisannya. Ciri-cirinya antara lain objek warna-warni yang merupakan paduan berbagai macam warna-warna cerah, objek terlihat bahwa warna cerah ini tersusun dari banyak titik-titik kecil berwarna kuning, hijau, dan biru, dengan mengubah kombinasi titik-titik warna primer, pelukis pointilisme menciptakan ilusi bahwa mereka menggunakan banyak warna, kumpulan titik-titik warna primer ini akan menghasilkan warna lebih cerah. dibandingkan saat pelukis mencampur warna pada palet untuk kemudian digunakan melukis. Kanvas putih di antara titik-titik dapat meningkatkan efek ini.

#### *m. Pos Impresionisme*

Pos Impresionisme merupakan aliran berkelanjutan dari impresionisme yang lebih banyak mengejar pada cuaca. Cuaca ini sangat berpengaruh dalam hasil lukisannya tersebut. Post-Impresionisme pertama-tama mendapat pengaruh dari gerakan Impresionisme, lukisan sangat dipengaruhi lingkungan alam, melukis obyek secara langsung bentuk tidak meniru namun kesan yang dimunculkan.



#### *n. Surealisme*

Merupakan aliran seni lukis yang sangat menampilkan sosok natural yang diolah menjadi sebuah objek dalam alam mimpi. Seni surealisme cenderung lebih imajinatif dalam ide-ide yang dihasilkannya dan kebanyakan seniman yang melukis dalam bentuk surealis, menggunakan asosiasi bebas berekspresi, tanpa aturan, dimana pelukisan benda atau makhluk dikolaborasi dalam satu objek.

#### *o. Dadaisme*

Dadaisme merupakan aliran seni lukis dengan cara menyajikan karya artistik dari bentuk yang seram, magic, mengerikan, kekanak-kanakan (naive). Dominasi warna hitam, merah putih hijau dengan pewarnaan primer, tajam dan kontras dan cenderung menggambarkan kembali kearah primitif, kuno, magic.

#### *p. Pop art*

Pop art merupakan seni yang menggunakan obyek/benda yang populer dan berhubungan dengan imajinasi kebendaan di lingkungan sehari-hari. Ciri-cirinya adalah cenderung mengutamakan imajinasi di lingkungan, cenderung bersifat kebendaan, selalu menggunakan objek yang dianggap menarik

#### *q. Optik art*

Optik art merupakan aliran seni lukis yang memanfaatkan ilusi mata, yang mana ilusi tersebut bisa menjadi imajinasi. Pada umumnya seni optik bersifat abstrak, formal, dan seni optik dengan wujudnya yang khas berupa susunan geometris berulang-ulang, merupakan semacam usaha untuk mengeksploitir kelemahan mata dengan ilusi ruang (dan terkadang gerak semu).

Menurut sumber dari buku Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern Soedarso Sp, 2000, hlmn 174, telah berabad-abad yang lalu telah terjadi gerakan-



## 6. Gaya dekoratif (*dekorativisme*)

Merupakan sebuah gaya yang banyak dianut atau diikuti pelukis tradisional, yang lebih mengutamakan fungsinya lukisan sebagai hiasan, dimana didalam penggarapannya melukis dengan cara mengubah bentuk juga bahkan mendeformasi benda-benda alam atau makhluk hidup.

Pengertian dekoratif adalah menggambar dengan tujuan mengolah suatu permukaan benda menjadi lebih indah. Gambar dekoratif berupa gambar hiasan yang dalam perwujudannya tampak rata, tidak ada kesan ruang jarak jauh dekat atau gelap terang tidak terlalu ditonjolkan. Untuk memperoleh objek gambar dekoratif perlu dilakukan deformasi atau penstiliran alami. Bentuk-bentuk objek di alam disederhanakan dan digayakan tanpa meninggalkan bentuk aslinya. Misalnya bunga, hewan, tumbuhan yang digayakan, kesan tentang bunga, hewan, tumbuhan masih ada pada motif itu (<http://yokimirantiyo.blogspot.com/2012/12/gambar-dekoratif-motif-hias.html>)

Ciri-ciri lukis dekoratif, bersifat kaku, kegarisan atau ada outline, ada pengulangan atau ritmis, pewarnaan rata tidak ada kesan ruang, pada umumnya kaya akan warna.

Menggambar dekoratif, sekali-kali tidak boleh melupakan prinsip datar sebagai syarat dan ciri utamanya, yaitu prinsip yang menghindarkan ungkapan kedalam ruang. Jadi dasar unsur-unsur perspektif, cahaya, dan bayangan sedapat mungkin harus ditinggalkan. Sebab nilai keindahan gambar dekoratif hanya terletak pada permainan unsur-unsur garis, bidang, warna dan komposisi. (Teguh Wartono, 1984 hlm 17)

Seni rupa dekoratif, digolongkan menjadi 2

- 1) Dekoratif figurative berhubungan dengan alamiah
- 2) Dekoratif abstrak yang terikat dengan bentuk geometris maupun yang bebas dari pola motif.

Gaya dekoratif adalah paling banyak dianut oleh pelukis tradisional, namun demikian ada beberapa pelukis akademis yang menganut gaya ini. Pelukis-pelukis dekoratif Indonesia Kartono Judokusumo , Widayat adalah dosen dari ISI Jogyakarta juga ada yang lain seperti Suparto, Erica, dan Batara Lubis



Gambar 2.28

Karya Batara Lubis

(Sumber : <http://sopopanisionan.blogspot.co.id/2014/10/batara-lubis-dan-karyanya.html>)



Gambar 2.29

Karya Kartono Judokusumo

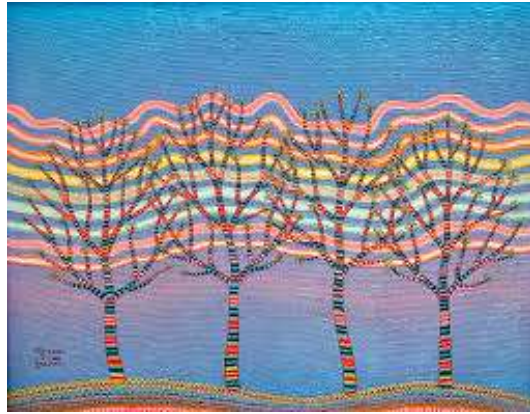
(Sumber : <http://galeri-nasional.or.id/collections/691-melukis-di-taman>)



Gambar 2.30

Karya Erica

(Sumber : <https://situsguru.wordpress.com/seni/seni-lukis/lukisan-abstrak/>)



Gambar 2.31  
Karya Suparto  
(Sumber : [https:// koleksi.museumsenirupa.com](https://koleksi.museumsenirupa.com))



Gambar 2.32  
Karya Widayat  
(Sumber : <http://www.larasati.com/news/index.php?s=widayat>)

## 7. Teknik Berkarya Seni Lukis

Proses dalam berkarya seni lukis merupakan salah satu kepuasan seniman sebelum berkarya itu menjadi sebuah lukisan. Tetapi dalam proses pembuatan seni lukis terdapat teknik dalam berkarya.

Menciptakan karya seni dalam konteks kreasi baru tidak selalu adanya perubahan sedemikian radikal. Perubahan itu harus merupakan perubahan yang mendasar dan prinsipil. Perubahan itu biasanya berupa perubahan warna, komposisi, bentuk, penampilan, konsep atau tujuan karya.

Dalam merealisasikan menjadi sebuah karya lukisan, penulis merujuk pada teknik dekoratif, dengan pengambilan atau pemindahan benda-benda alam, disini

kucing yang penulis jadikan objek dimana penciptaannya mengalami perubahan, namun tidak drastis mengubah, sehingga bentuk aslinya masih terbaca oleh apresiator.

Untuk pembuatan karya lukis ini penulis hanya menyederhanakan bentuk objek (deformasi) maupun pendukung dari bentuk yang ada dengan menstilirnya, begitu juga dalam pewarnaan, bebas tidak sesuai aslinya. Penulis memunculkan objek dengan warna-warna yang cerah, hal ini adalah kesan yang ingin disampaikan penulis sebagai ekspresi keceriaan yang sesuai dengan objek.

Ada bermacam media dalam pembuatan karya lukis, seperti material bidang lukis yaitu kanvas, kayu, kaca, dan material untuk mengoles, cat yang dipergunakan seperti cat akrilik, cat minyak dls. Banyak teknik cara menerapkan cat ke atas kanvas yang menciptakan berbagai macam efek, yang diambil dari sumber Pengantar Seni Rupa (Yulianti, 2009, hlm 33), diantaranya :

1) Sapuan *aquarel*

Teknik ini adalah tehnik paling dasar adalah sapuan warna yang tipis, karenanya membutuhkan cat yang encer, biasanya yang dipergunakan adalah cat yang dicampur air, seperti cat air dan cat akrilik. Hasil lukisan dengan cara ini adalah tembus pandang (*transparent*).

2) Sapuan plakat

Teknik ini merupakan cara melukis dengan sapuan tebal atau kental sehingga tampak pekat atau menutup atau ngeblok (*opaque*). Biasanya memakai cat minyak dan cat akrilik.

3) Teknik spray

Teknik spray atau semprot, biasanya mempergunakan alat semprot *sprayer*. Teknik lukis ini biasanya untuk melukis pada bidang besar seperti untuk reklame.

4) Teknik *pointilis*

Teknik pointilis adalah teknik melukis dengan titik-titik, untuk menunjukkan bentuk maupun gelap terang, dipergunakan campuran warna yang berbeda berupa titik-titik.

5) *Wet-to-wet*

Menaruh cat basah di atas cat yang masih basah sehingga dapat hasil sesuatu yang menarik, biasanya teknik ini untuk menunjukkan volume dari benda, sehingga gelap terang terjadi gradasi.

6) *Wet-to-dry*

Teknik basah pada media kanvas yang kering untuk membentuk lukisan secara bertahap, sehingga setiap perpindahan warna mempunyai garis tepi.

7) Tepi halus

Memerlukan teknik ini untuk mengetahui bagian yang terang dan tepian yang halus bukan ujung yang tegas.

8) Kuas kering

Seperti namanya, saat memakai teknik ini, hanya ada sedikit cat dan air di kuas. Biasanya dengan teknik ini ada terciptanya tepi yang tegas

Dari semua teknik yang diatas, penulis mempergunakan teknik plakat dengan cara *wet-to-dry*, karena sesuai dengan karakter yang akan ditampilkan, yaitu melukis gaya dekoratif.

## 8. Ekspresi

Arti expression menurut sumber kamus bahasa Inggris Indonesia (Echols, Shadily, 1976, hlm 226) adalah ungkapan atau pernyataan perasaan.

Mengungkap melahirkan maksud (terutama dengan berkata tiada bersuara), melahirkan perasaan hati dengan air muka, ungkapan dengan gerak mata, tangan, dan lain sebagainya, yang menyatakan perasaan hati.(Wojowasito, 1972, hlm 327).

Ekspresi merupakan suatu luapan emosi ketika seseorang maupun mahluk hidup (hewan) merasakan gejala rangsangan akibat adanya rasa marah, kecewa, senang, suka, sedih, sakit dan lain sebagainya.

Dalam kehidupan sehari-hari, gejala emosi itu ada yang positif dan negatif, sebagai contoh luapan emosi negatif, seseorang apabila merasakan kesedihan dalam mengekspresikan kesedihannya mereka akan marah, berteriak, menggerak-gerakan tubuhnya, bahkan yang paling bahaya adalah melukai diri atau orang lain. Sedangkan luapan emosi positif, seseorang sedang marah, sedih, senang, mereka mengekspresikan perasaannya dengan membuat sebuah karya seperti menciptakan lagu, puisi, tarian, membuat gambar (lukisan).

Pendekatan ekspresi merupakan suatu cara menuangkan gagasan kreatif baik dalam mewujudkan bentuk, warna, atau aspek rupa lainnya. Perasaan marah, kecewa, sedih, berontak, kesal gembira, kagum, dan sebagainya, tertuang dalam bentuk gambar, baik secara tersurat (tampak) ataupun dalam bentuk garis dan pemilihan warna. (Agus Sachari, 2004, hlm 60)

Ekspresi merupakan pengalaman seseorang terhadap berbagai persoalan yang dipikirkan, direnungkan, dicita-citakan, diangan-angankan, dan menjadi sumber inspirasi lahirnya ide-ide dalam sebuah karya seni, khususnya senirupa. Ide, adalah suatu keinginan yang menjadi pendorong tentang apa yang hendak diekspresikan, untuk terciptanya suatu karya dengan mengkolaborasi unsur-unsur juga prinsip-prinsip kesenirupaan, sehingga terciptanya keharmonisan yang punya nilai estetis atau keindahan, dan keindahan muncul karena adanya luapan emosi.

Seni bisa melangkah lebih daripada kearah emosi, tujuan seni yang semestinya adalah komunikasi perasaan, namun dikacaukan seenaknya dengan kualitas keindahan yang hakikatnya perasaan yang dikomunikasikan melewati bentuk-bentuk tertentu. Ekspresi dipergunakan untuk menyebutkan reaksi-reaksi emosional yang langsung, namun bentuk-bentuk yang dicapai melalui aturan-aturan yang ketat pun merupakan suatu cara ber ekspresi. (Sudarso, 2000, hlm 5)

Menurut sumber (Rasjoyo, 1994, hlm 2) juga sumber (Howard Simon, 1996, hlm 1), Seni adalah ekspresi, karena seni merupakan kegiatan aktivitas fisik maupun aktivitas psikologis, adapun bagian dari seni adalah senirupa, dimana menggambar juga adalah kegiatan rohani manusia untuk menghasilkan sebuah gambar. Bukti ekspresi selalu hadir dalam berbagai ungkapan seni, bisa dilihat disaat menggambar



atau melukis, seseorang harus belajar merasakan, merekam apa yang dilihat, sehingga bisa mengekspresikannya kedalam sebuah karya.

Dalam kegiatannya, seorang seniman akan menyukai atau memilih aliran tertentu untuk dapat dikatakan sebagai seni yang memiliki ekspresi, dalam kenyataannya ekspresi dapat hanya menunjuk pada karakter yang spontan terbaca, sehingga tersampaikan apa yang diinginkannya, seperti contoh, penulis dalam membuat karya lukis, memilih ekspresi tingkah laku kucing dengan gaya lukis dekoratif, agar penggambaran dari gestur tubuh kucing menjadi sederhana, sehingga bisa tertangkap secara kasat mata. Akan tetapi ekspresi juga ada yang sulit untuk merasakannya, karena ekspresi itu tersembunyi di balik tampilannya, sehingga tidak secara serta merta langsung dimengerti, hanya senimannya saja yang mengerti, contohnya lukisan abstrak.

Dari beberapa penjelasan diatas, maka ekspresi sebagai bahasa ungkap tidak dapat dipisahkan dari suatu karya, dan untuk mewujudkannya membutuhkan serangkaian pemikiran ide, penghayalan (imajinasi), percobaan merealisasikannya, sehingga mencapai penguasaan untuk menghadirkan suatu karya yang layak.



Gambar 2.33

a. Contoh ekspresi wajah (muka) b. Contoh ekspresi gerak tubuh  
(Sumber : <http://lucunjuweti.blogspot.co.id/2013/04/arti-sebuah-ekspresi.html>)

## B. Landasan Empirik

### 1. Kucing

Dalam buku Panduan Lengkap Memelihara Kucing, Alex S halaman 132 dan <https://id.wikipedia.org/wiki/Kucing>, Kucing yang nama ilmiahnya *Felis Silvestris* Catus merupakan salah satu hewan yang terpopuler di Indonesia maupun di dunia. Kata "kucing" biasanya merujuk kepada "kucing" yang telah dijinakkan, tetapi bisa juga merujuk kepada "kucing besar" seperti singa dan harimau.

Kucing telah berbaur dengan kehidupan manusia paling tidak sejak beribu-ribu tahun SM, dari penemuan kerangka kucing yang ada di Pulau Siprus Negara disebelah selatan Turki, yang baru-baru ini ditemukan di makam Shillourokambos Siprus, bertahun 7500 SM, ditemukan kerangka kucing yang dikuburkan bersama manusia, hal ini menunjukan telah ada domestikasi kucing (sumber Panduan Lengkap Memelihara Kucing dan Anjing, hal 128, Alex S).

Demikian juga ada catatan dengan Orang Mesir Kuno dari 3.500 SM yang telah menggunakan kucing untuk menjauhkan tikus atau hewan pengerat lain dari lumbung yang menyimpan hasil panen.



Gambar 2.34  
Kucing  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

Kucing seperti ini biasanya dibiakkan di tempat pemeliharaan hewan resmi. Jumlah kucing ras hanyalah satu persen dari seluruh kucing di dunia, sisanya adalah kucing dengan keturunan campuran seperti kucing liar atau kucing kampung.

### **a. Karakteristik**

Kucing peliharaan atau kucing rumah adalah salah satu predator terhebat di dunia. Kucing ini dapat membunuh atau memakan beribu spesies, kucing besar biasanya kurang dari seratus. Tetapi karena ukurannya yang kecil, kucing tidak begitu berbahaya bagi manusia. Namun bahaya yang dapat timbul adalah kemungkinan terjadinya infeksi rabies akibat gigitan kucing dan juga cakaran dari kuku kucing yang sangat perih dan menyakitkan. Menurut sumber buku P3K Anjing dan Kucing, Drh Dharmojono, 1999, hlm 89, Kucing yang dibiarkan berkeliaran diwaspadai menderita *toxoplasmosis*, agar terhindar dari tertularnya penyakit ini setelah bersentuhan dengan kucing sebaiknya tangan dicuci bersih sebelum makan. Selain itu bagi wanita hamil sebaiknya tidak membersihkan kotoran kucing, apabila memelihara kucing, sediakan pasir zeolit agar kucing membuang kotoran ditempat tersebut, dan kotorannya mudah dikontrol.

Kucing dianggap sebagai "karnivora yang sempurna" dengan gigi dan saluran pencernaan yang khusus. Gigi premolar dan molar pertama membentuk sepasang taring di setiap sisi mulut yang bekerja efektif seperti gunting untuk merobek daging. Dalam penangkaran, kucing tidak dapat diadaptasikan dengan makanan *vegetarian* karena mereka tidak dapat mensintesis semua asam-asam amino yang mereka butuhkan hanya dengan memakan tumbuhan, berbeda dengan anjing peliharaan, yang sering diberi makan produk campuran daging dan sayuran dan kadang dapat beradaptasi dengan makanan vegetarian secara total.

Kucing yang sedang berkelahi menegakkan rambut tubuh dan melengkungkan punggung agar mereka tampak lebih besar, dan serangan biasanya terdiri dari tamparan di bagian wajah dan tubuh dengan kaki depan yang kadang disertai gigitan. Luka serius pada kucing akibat perkelahian jarang terjadi karena pihak yang kalah biasanya akan lari setelah mengalami beberapa luka di wajah. Jantan yang aktif biasanya sering terlibat banyak perkelahian sepanjang hidupnya, hal ini tampak pada berbagai luka di bagian wajah, seperti hidung atau telinga. Kucing betina kadang juga terlibat perkelahian untuk melindungi anak-anaknya bahkan kucing steril pun akan mempertahankan daerah kecilnya dengan gigih.

Ketahanan kucing terhadap panas dan dinginnya iklim daerah subtropis agak terbatas. Kucing tidak tahan terhadap kabut, hujan, dan salju, kebanyakan kucing tidak suka berendam dalam air.

Menurut sumber buku Nyaman Bersama Hewan Kesayangan (Mangku Sitepoe, 1997 hlm 79), masa kehamilan pada kucing berkisar 63 sampai 65 hari. Anak kucing terlahir buta dan tuli. Mata mereka baru terbuka pada usia 8-10 hari. Anak kucing akan disapih oleh induknya pada usia 40 sampai 50 hari dan kematangan seksual dicapai pada umur sekitar satu tahun. Kucing dapat mengandung 4 janin sekaligus karena rahimnya memiliki bentuk yang khusus dengan 4 bagian yang berbeda.

Kucing biasanya memiliki berat badan antara 2,5 hingga 7 kilogram dan jarang melebihi 10 kg, apabila diberi makan berlebihan, kucing dapat mencapai berat badan 23 kg, tapi kondisi ini amat tidak sehat bagi kucing dan harus dihindari. Dalam penangkaran, kucing dapat hidup selama 15 hingga 20 tahun, kucing tertua diketahui berusia 38 tahun 3 hari yang bernama Creme Puff.

Menurut sumber Panduan Lengkap Memelihara Anjing dan Kucing, (Alex S, hlm 159), bahwa kucing dapat melihat dalam cahaya yang amat terang, mereka memiliki selaput pelangi atau iris membentuk celah pada mata yang akan menyempit. Meskipun demikian, penyempitan ini juga mengurangi bidang pandang kucing. Suatu organ yang disebut tapetum lucidum digunakan dalam lingkungan dengan sedikit cahaya, organ inilah yang menyebabkan warna-warni mata kucing ketika difoto dengan menggunakan *blitz*. Seperti kebanyakan predator, kedua mata kucing menghadap ke depan, menghasilkan persepsi jarak dan mengurangi besarnya bidang pandang, mata kucing memiliki persepsi trikomatik yang lemah.

Ketika cahaya yang ada terlalu sedikit untuk melihat, kucing akan menggunakan "kumis" atau misainya untuk membantunya menentukan arah dan menjadi alat indera tambahan. Misai dapat mendeteksi perubahan angin yang amat kecil, membuat kucing dapat mengetahui adanya benda-benda di sekitarnya tanpa melihat.

Kucing memiliki kelopak mata ketiga yang disebut membrana niktitans. Kelopak ketiga ini terdiri dari suatu lapisan tipis yang dapat menutupi mata dan nampak ketika mata kucing terbuka, membran ini menutup sebagian ketika kucing sedang sakit. Kadang kucing yang amat mengantuk atau gembira juga memperlihatkan membran ini.

Kucing termasuk hewan yang bersih, mereka sering merawat diri dengan menjilati rambut mereka. Saliva atau air liur mereka adalah agen pembersih yang kuat, tapi dapat memicu alergi pada manusia.

## ***b. Perilaku Kucing***

### **1) Mendengkur**



Gambar 2.35  
Kucing mendengkur  
(Sumber :<http://id.m.wikipedia.org>)

Kucing merupakan satu-satunya hewan yang dapat mengeluarkan suara dengkuran. Dengkuran biasanya merupakan tanda kepuasan hati pada kucing, namun ada beberapa penyebab lain jika kucing mendengkur. Gelombang *Hertz* pada dengkuran kucing berkisar 50 *hertz*. Dengkuran kucing dipercayai dapat mengurangi rasa stress dan mengurangi depressi. Selain kucing, spesies lain dalam keluarga kucing yang juga dapat mendengkur adalah kucing hutan, cheetah, lynx dan puma. Namun, pada harimau, singa dan macan tidak dapat mendengkur, karena menurut para ahli kucing-kucing besar yang dapat mengeluarkan suara auman tidak memiliki kemampuan untuk mendengkur.

Dalam ilmu medis, banyak dokter tempo dulu yang menjadikan kucing sebagai terapi medis untuk penyembuhan tulang, melalui dengkuran gelombang suaranya yang setara dengan frekuensi 50 herz. Dengan dengkuran tersebut menjadi frekuensi optimal dalam menstimulasi pemulihan tulang ( Alex S, hal 133)

## 2) Memijat



Gambar 2.36  
Kucing memijat  
(Sumber :<http://id.m.wikipedia.org>)

Bersumber dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Kucing\\_memijat](https://id.wikipedia.org/wiki/Kucing_memijat) 2013. Memijat adalah salah satu kegiatan yang juga dilakukan oleh kucing. Kucing memijat dengan cara menekankan telapak tangannya secara bergantian (kanan dan kiri), dan ada juga yang memijat dengan menarik (mengeluarkan) cakarannya. Kucing biasanya memijat manusia atau kucing lain dengan disertai suara dengkuran. Ketika anak kucing sedang menyusui, mereka pasti akan memijat-mijat perut induknya. Hal ini dilakukan untuk melancarkan aliran air susu melalui puting-puting induknya. Jika kucing memijat pemiliknya, hal tersebut telah menandakan bahwa mereka merasa aman dan nyaman. Selain itu, dia juga telah mengklaim orang yang dipijatnya sebagai pemiliknya.

## 3) Ekspresi kucing

Dalam keseharian, tingkah laku kucing bisa mengundang senyum bahkan gelak tawa. Seperti pantauan selama ini, dimana gerak tubuh kucing dalam memainkan benda-benda maupun ketangkasan dalam mengambil sesuatu menjadi pemandangan yang lucu. Demikian juga dengan hal-hal yang dilakukan ketika

bersembunyi, ketika minum, ketika kucing berkumpul dengan sesamanya, kalau diperhatikan semua kegiatannya adalah sesuatu yang unik dan menarik. Itulah sebabnya penulis ingin mengekspresikan tingkah laku mereka kedalam sebuah karya lukis, karena ingin memunculkan sisi kelucuan kucing menjadi sesuatu yang bisa menarik perhatian.

Dibawah ini beberapa contoh foto ekspresi kucing yang akan penulis kembangkan dan visualisasikan kedalam karya lukis



Gambar 2.37

a)Kucing sedang minum b) Kucing bersembunyi dibalik daun c) Induk dan anak-anaknya  
d)Kucing menari e)Kehujanan

(Sumber: <https://gradientproductions.wordpress.com/tag/espresso/>)



### **c. Jenis-jenis Kucing**

Jumlah ras kucing di seluruh dunia sangat banyak. Setiap ras memiliki ciri khusus, tetapi karena sering terjadinya kawin silang antar ras, banyak kucing yang hanya dikelompokkan dalam jenis bulu panjang dan bulu pendek, tergantung jenis rambut penutup tubuhnya.

Menurut sumber Nyaman Bersama Hewan Kesayangan (Mangku Sitepoe, 1997, hlm 77) dan Panduan Memelihara Kucing, (Alex S, hlm 139, 144, 177,178), juga <http://kucinggue.blogspot.co.id/2013/01/jenis-jenis-kucing-paling-populer-di.html> ada banyak macam ras kucing, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

#### **1) Kucing Maine Coon**



Gambar 2.38  
Kucing Maine Coon  
(<https://sisilyaputri.wordpress.com/jenis-jenis-kucing-di-dunia>)

Jenis kucing Maine Coon berasal dari Amerika Serikat. namun asal usul dari kucing sebetulnya sama sekali tidak diketahui. Kucing Maine Coon termasuk jenis long hair, mampu bertahan dalam salju dan udara dingin sekalipun, karena memiliki bulu yang tebal dan anti air, ditambah terdapat bulu yang sangat tebal di bagian kaki, perut kemudian leher.

Jenis kucing ini memiliki badan yang besar. Untuk kucing jantan saja beratnya antara 6-9 kg. Sedangkan untuk kucing betina 4-6 kg. Maine Coon juga



memiliki mata dan telinga besar mencerminkan kemampuan penglihatan dan pendengaran yang lebih.

## 2) Kucing Persia



Gambar 2.39  
Kucing Persia

(<http://kucinggue.blogspot.co.id/2013/01/jenis-jenis-kucing-paling-populer-di.html>)

Kucing ras ini berasal dari Iran, tubuhnya montok, dan merupakan yang paling dikenal oleh orang Indonesia, termasuk yang awam terhadap ras kucing pun akan bisa menyebutkan nama "Persia" sebagai salah satu jenis kucing berbulu panjang, banyak kucing ras ini yang diperjual-belikan. Kucing Persia relatif mahal harganya baik pembelian maupun penjualan karena kucing Persia sebagai kucing populer nomer satu di Indonesia.

Dalam perawatannya kucing jenis ini memerlukan perhatian khusus, untuk memandikannya saja paling tidak dua minggu sekali dengan shampoo khusus. Kandang harus betul-betul dijaga kebersihannya, begitu juga tempat makan dan minum diganti tiap hari, makanannya khusus tidak boleh sembarangan, harus dijaga seberapa takaran yang harus dihabiskan, jangan sekali-kali memberi kucing ikan asin, karena dapat merontokkan bulu-bulunya.

### 3) Kucing Exotic



Gambar 2.40  
Kucing Exotic

(<http://kucinggue.blogspot.co.id/2013/01/jenis-jenis-kucing-paling-populer-di.html>)

Awalnya kucing ini dikembangkan di Amerika Serikat, merupakan kucing hasil kawin silang, mungkin bagi orang awam, nama kucing Exotic tidak begitu familiar, bahkan lebih familiar kucing Anggora dari pada jenis kucing ini. Namun pada kenyataannya, kebanyakan [Cattery](#) justru mengembangbiakkan kucing Exotic bersamaan dengan kucing Persia, karena kucing Exotic adalah versi bulu pendek dari kucing persia.

### 4) *Kucing Anggora*



Gambar 2.41  
Kucing Anggora

(<http://kucinggue.blogspot.co.id/2013/01/jenis-jenis-kucing-paling-populer-di.html>)

Berasal dari Turki, banyak orang yang salah menyebut kucing Persia sebagai kucing Anggora, begitu juga sebaliknya. Ini jelas membuktikan kalau nama Anggora sangat dikenal di masyarakat Indonesia, termasuk yang awam. Kucing

Anggora memiliki bulu yang indah, sehingga dalam perawatannya perlu dimandikan paling sedikit tiga kali dalam sebulan.

#### 5) Kucing Himalaya



Gambar 2.42  
Kucing Himalaya  
(<http://kucinggue.blogspot.co.id/2013/01/jenis-jenis-kucing-paling-populer-di.html>)

Kucing Himalaya banyak dikembangkan di Inggris, merupakan hasil persilangan Persia dan mutasi genetik, kucing ini bertubuh gemuk, besar, dan bulat dengan kaki yang pendek seperti Persia. Hal tersebut membuat Himalaya sulit untuk melompat, namun ras Himalaya juga ada yang memiliki tubuh yang langsing, ramping, dan anggun.

#### 6) Kucing Bengal



Gambar 2.43  
Kucing Bengal  
(<http://kucinggue.blogspot.co.id/2013/01/jenis-jenis-kucing-paling-populer-di.html>)

Awalnya dikembangkan di Amerika Serikat. Kucing bengal adalah jenis kucing yang lebih besar dari kucing biasa berbulu pendek, kucing bengal termasuk dari turunan kucing liar namun tidak sebuas seperti macan tutul pada umumnya. Kucing ini termasuk jenis kucing yang mahal. Harganya bisa mencapai puluhan juta rupiah. Di Indonesia jenis kucing ini sudah ada walaupun masih masih langka.

## 7) Kucing kampung



Gambar 2.44  
Kucing Kampung

(<http://kucinggue.blogspot.co.id/2013/01/jenis-jenis-kucing-paling-populer-di.html>)

Kucing kampung adalah jenis kucing yang lahir dengan jumlah yang sangat banyak sudah ada di setiap di penjuru kota bahkan dunia yang mengakibatkan kucing jenis ini sering di temukan terlantar. Kucing kampung terkenal dengan ukurannya yang cukup kecil dan memiliki bulu sedang, umumnya memiliki 3 warna yaitu hitam, putih dan oranye, namun sekarang lebih variatif akibat perkawinan silang.

### 1. Lukisan dekoratif Diela Maharani

Awal mula penulis berminat untuk mengambil gaya dekoratif pada karya yang akan dibuat justru karena penulis melihat karya dari seniman dalam negri yang dilihat dari media sosial Instagram. Penulis melihat karya dari Diela Maharani yang sangat unik dan menarik. Penulis sangat terinspirasi oleh karyanya tersebut bahkan amat sangat tertarik, karena dengan melihat karya Diela Maharani tersebut bisa

disebut mencerminkan gejolak apa yang ada didalam jiwa dan yang diinginkan penulis seandainya terjun dalam berkesenian.

Berdasarkan penyelusuran singkat yang dilakukan penulis tentang Diela Maharani, diketahui Diela yang lahir dan besar di Jakarta ini meninggalkan kuliah demi melanjutkan minatnya didunia ilustrasi yang ternyata membuatnya dikenal luas dengan gaya menggambar yang sangat unik penuh dengan detail-detail dekoratif dan pemilihan kombinasi warna yang kaya dan khas.

Karya-karyanya selalu terlihat bebas, dinamis, inspiratif dan ceria. Kadang ada juga karyanya yang nampak sedih, satu warna, tapi tetap dengan detail-detail yang ceria. Dalam setiap gambarnya selalu bisa menyampaikan pesan yang berbeda dan dengan detail yang luar biasa cantik. Ciri khasnya adalah wanita berambut merah lengkap dengan berbagai macam motif yang kebanyakan adalah segitiga, serta visual warna abstrak yang menusuk mata tetapi tetap manis secara keseluruhan.



Gambar 2.45

Jinaknya seekor beruang besar

(Sumber: <http://dielamaharani.blogspot.co.id>)



Gambar 2.46

Resah

(Sumber: <http://dielamaharanie.blogspot.co.id>)



Gambar 2.47

Dreams

(Sumber: <http://dielamaharanie.blogspot.co.id>)



Gambar 2.48

Dreams

(Sumber: <http://dielamaharanie.blogspot.co.id>)

Dari karya-karya nya diatas penulis bisa bilang bahwa progress Diela sebagai seorang kreatif dari tahun ke tahun memang grafiknya naik, penulis banyak belajar tentang konsistensi dalam berkarya dari dia, walaupun terkadang menemukan titik jenuh ataupun kehilangan inspirasi, tapi *mood* kerja yang baik itu sepertinya harus bisa dijaga untuk mencapai karir seperti ini.

Setiap manusia pasti ada yang menginspirasi untuk menghasilkan sesuatu, begitu juga penulis, seperti yang telah dijelaskan diatas penulis terinspirasi oleh Diela Maharani, sehingga menggugah penulis untuk membuat karya lukis yang bisa mengekspresikan apa yang pelukis sukai, cara lukis dekoratif lah yang paling menarik minat penulis, karena menurut penulis dengan melukis mengikuti gaya ini tidak banyak pengekangan, hal ini sesuai dengan jiwa penulis yang suka dengan kebebasan berekspresi.

### **C. Konsep Penciptaan Seni**

Bentuk seni lukis di Indonesia tidak terlepas dari masa lalu, dimana melukis adalah kebutuhan masyarakat untuk komunikasi dan hiasan. Sebagai bukti sejarah bisa dilihat dari ragam hias peninggalan-peninggalan karya seni nenek moyang, seperti lukisan corak-corak batik yang begitu beragam, corak-corak kramik di peralatan rumah tangga seperti gelas, cangkir, piring, mangkuk juga guci-guci yang antik. Selain peralatan rumah tangga dapat dilihat juga peninggalan peralatan perang dengan hiasan ornamen, seperti hiasan tameng, gagang pedang dan lain sebagainya. Cobalah kita jalan-jalan ke Taman mini, kita bisa melihat duplikat rumah-rumah adat yang begitu syarat lukisan-lukisan ornamen ragam hias.

Dari penglihatan penulis, ragam hias peninggalan-peninggalan masa lalu, karya mereka, merupakan pemindahan dari lukisan alam dan benda sekitarnya, seperti pohon pohon, daun, gunung, hewan-hewan dan benda-benda yang biasa dipergunakan, dalam penggambarannya kebanyakan disederhanakan dalam bentuk stilasi dengan gaya dekoratif yang menawan.

Disini penulis punya gagasan membuat karya lukis dengan obyek hewan, yang menurut penulis hewan yang selalu ada disekitar kita adalah kucing, di perkotaan maupun perkampungan, dan kebetulan diantara seluruh hewan ciptaan Allah SWT penulis paling menyukai kucing. Dalam mengekspresikannya penulis tertarik untuk membuat karya dengan mengikuti gaya lukis dekoratif.

## 1. Dekoratif kucing

Kucing dengan segala tingkahnya membuat penulis terpicat untuk memunculkannya sebagai objek lukisan diatas kanvas dengan bentuk deformasi kucing dengan teknik dekoratif, yaitu melukis dua dimensi dan pewarnaan rata tanpa kesan ruang. Penulis akan melukis kucing dipadu padankan dengan alam disekitarnya seperti daun-daun, bunga, pohon, gunung, rumah dan benda-benda lain, sebagai pendukung terciptanya cerita(tema) dalam lukisan.

Bentuk kucing diciptakan menyerupai boneka dengan dimensi dua, deformasi kucing dengan menghilangkan bulu, kumis. Bentuk hidung seperti gambar hati, mulut bentuk garis lengkung. Bentuk kepala bulat besar yang dihiasi mata dan telinga hampir memenuhi wajah, badan lebih ramping dari kepala.

Dalam pewarnaan, sesuai dengan ciri khas dekoratif, yaitu dengan mempergunakan banyak warna yang mencolok. Objek memakai outline warna putih agar setiap warna bisa dimunculkan.

Gagasan kucing dalam pelukisan diatas kanvas tidak berdiri sendiri, karena dengan menambahkan benda-benda yang distilir sebagai penyerta, akan memberi kesan yang diharapkan, sehingga gaya lukis dekoratif nya bisa tersampaikan.

## 2. Persiapan melukis

Sebagai konsep untuk berkarya, penulis menggabungkan latar penciptaan yang berdasarkan pada landasan empirik dan landasan teori, maka persiapannya adalah

- a. Membuat kanvas, sebagai material bidang lukis
- b. Menyiapkan kebutuhan peralatan lukis, cat juga koas



- c. Desain, merancang gambar dengan membuat sket di kertas gambar, agar tidak ada keraguan untuk memindahkan gambar menjadi lukisan diatas kanvas
- d. Menyiapkan pola rancangan untuk membuat pengulangan gambar
- e. Menyiapkan tema yang berhubungan dengan kucing sebagai objek, agar lukisan tersebut punya makna dan bercerita.
- f. Memindahkan rancangan ke kanvas dengan memperhitungkan unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni lukis.
- g. Penyelesaian dengan pengolesan warna dengan teknik *wet to dry*, juga teknik plakat pemulasan merata dan menutup (*opaque*), sesuai dengan yang akan diangkat yaitu lukisan dengan gaya dekoratif.

### **BAB III**

#### **METODE DAN PROSES PENCIPTAAN**

##### **A. Pencarian Ide dan Gagasan**

Unsur seni rupa yang utama adalah gambar, melalui gambar manusia bisa menuangkan imajinasinya, gambar merupakan bahasa yang universal.

Anak usia dini sebelum bisa menulis, menuangkan pikiran-pikirannya melalui gambar yang dibuatnya, bahkan anak yang baru belajar bahasa kata, bahasa rupa sudah lebih dulu dimiliki. Begitu juga orang-orang yang tidak mengenal baca tulis, contohnya orang primitif yang hanya bisa membuat gambar-gambar untuk menceritakan keseharian mereka seperti membuat strategi untuk berburu, menanam tumbuhan untuk dimakannya, menggambarkan dewanya dan lain-lain yang saat ini telah menjadi benda sejarah.

Setelah diteliti ternyata bahasa rupa primitif dan anak-anak banyak persamaannya yaitu rupa sebagai alat untuk bercerita, yang membedakan anak dan primitif adalah ruang dan waktu. Namun dengan berjalannya waktu setelah manusia mengenal baca tulis, perlahan lahan tulisan mengambil alih peranan gambar untuk bercerita.

Perkembangan ilmu dan teknologi memunculkan foto, film dan televisi. Dengan adanya televisi mengubah prilaku, sehingga anak-anak jadi berbeda dengan perkembangan alaminya. Anak-anak di abad modern banyak yang terhanyut di depan televisi dibanding bermain, sehingga aktifitas mencorat coret gambar sudah berkurang. Padahal tontonan-tontonan yang disajikan untuk anak-anak sangat terbatas dibanding tontonan untuk dewasa, adapun film anak-anak hanya sedikit, namun masih beruntung kehadiran film kartun tetap ada.

Dalam peninjauan penulis, film kartun yang disukai adalah film cerita hewan, dan ini berdampak pada perilaku anak-anak, dimana pengaruhnya terlihat, kebiasaan anak-anak yang tanpa disadari dibawah alam sadarnya, senang berkhayal bahwa hewan bisa diajaknya bermain dan berbicara. Diantara film-film yang disukai anak-

anak, ternyata pemeran hewan kucing termasuk salah satu yang sering ditunggu kehadirannya. Ini membuktikan bahwa hewan kucing di alam nyata maupun sebagai tontonan cukup disenangi.

Dari pemantauan diatas, penulis ingin membuat karya lukis yang bisa memberi rasa kesenangan bagi orang lain maupun diri sendiri. Untuk itulah dalam proses penciptaan karya, penulis punya gagasan untuk memvisualisasikan kucing sebagai objek, hal ini disebabkan kebetulan penulis lebih mengenal kucing dibanding hewan lain.

Dengan dibuatnya karya lukis kucing ini, semoga dapat diterima, dan dapat bermanfaat terutama untuk keluarga yang mempunyai anak kecil.

## **B. Kontemplasi**

Bentuk seni lukis di Indonesia tidak terlepas dari masa lalu dimana melukis adalah kebutuhan masyarakat sebagai hiasan. Ragam hias bisa dilihat dari peninggalan masa lalu seperti yang terdapat dalam corak-corak batik, corak keramik, corak hiasan dinding rumah adat, wayang kulit, dls. Penulis melihat ragam-ragam hias itu adalah pemindahan dari lukisan alam sekitarnya, seperti tumbuhan dan hewan yang disederhanakan, menjadi daya tarik bagi penulis.

Dengan berbagai pertimbangan dan perenungan, penulis akhirnya me-mutuskan untuk berkarya seni lukis objek kucing yang disederhanakan, agar karya lukis penulis bisa memunculkan karakter lucu yang penuh imajinasi.

Dalam merencanakan karya lukis ini, penulis akan membuat kucing dengan teknik dekoratif, adapun obyek kucing yang akan dibuat lebih ke arah bentuk gambar boneka tiruan. Agar objek kucing dengan background tidak bersebrangan, maka penulis memakai teknik yang sama untuk objek dan keseluruhan, yaitu dengan teknik lukis dekoratif. Dengan sengaja penulis membuat lukisan kucing yang berlaku seperti manusia. Rasa suka terhadap kucing membuat penulis ingin mengekspresikan tingkah laku kucing kedalam suatu cerita dalam lukisan, juga dengan tujuan agar lukisan bisa menarik dan bisa menggembirakan orang.

Seni merupakan usaha manusia untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk menyenangkan dalam arti bentuk yang membingkai perasaan keindahan dan perasaan keindahan itu terpuaskan apabila dapat menangkap harmoni atau satu kesatuan dari bentuk yang disajikan. Untuk itulah perlu mempelajari hal-hal apa yang bisa memuaskan mata.

Dalam proses berkarya, penulis juga tidak hanya melihat kucing saja, namun mencari informasi tentang kucing, dan mencari tau apa manfaat membuat lukisan hewan berpolah manusia, dimaksudkan agar merangsang keingin tahuan anak-anak sehingga muncul pertanyaan-pertanyaan yang memancing daya kreatif, biasanya dengan cerita-cerita, bisa meningkatkan keinginan untuk mencoba membuat sesuatu. Smoga saja karya ini bisa menjadi inspirasi bagi anak-anak untuk menyukai pelajaran menggambar.

Menurut Pablo Picasso : Semua anak adalah seniman, masalahnya adalah bagaimana anak itu harus bertahan agar tetap menjadi seniman ketika ia dewasa. (Jim Leggit, 2006, hal 1)

Seperti yang telah diketahui, pelajaran menggambar adalah pelajaran yang pertama kali dikenalkan pada anak-anak, sebelum pelajaran baca tulis, bahkan balita-balita tanpa diajari, mereka menyukai coret mencoret kertas yang awalnya tidak beraturan, kemudian dengan bertambah umur, mulai dimengerti maksud dari coretan-coretan yang dibuatnya. Seperti dikutip dari pendapat Pablo Picasso setiap anak adalah seniman, bagaimana orang tuanya atau lingkungan saja yang bisa memberi rangsangan agar yang punya bakat alami, bahkan yang tidak punya bakat pun suatu saat bisa jadi seniman.

Maka dari hasil kontemplasi, membuat penulis yakin, karya lukis kucing inilah yang cocok menjadi pilihan penulis, sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana.

### **C. Pengolahan Ide**

Setiap karya apapun itu berkonsep yang jelas, demikian juga dengan karya lukis yang akan penulis kerjakan. Hal ini agar apa yang akan kita rancang bisa lebih mudah untuk merealisasikannya.

Sebelum membuat lukisan, penulis melihat-lihat dan mempelajari seni lukis maupun gambar di buku dan internet. Penulis tertarik dengan lukisan masa kini, dimana penulis dapat bebas mengekspresikan imajinasi, dan karya yang akan penulis kerjakan tidak terlepas dari ide-ide kreatif karya seniman lain.

Salah satu seniman yang menginspirasi penulis adalah pelukis Indonesia yang bernama Diela Maharani dari Jakarta, lukisan-lukisan yang dibuat Diela begitu bebas, bahkan menurut penilaian penulis Diela Maharani memiliki karakter unik. Selain itu banyak pelukis luar negeri yang mirip dengan gaya Diela Maharani yaitu Muxxi.

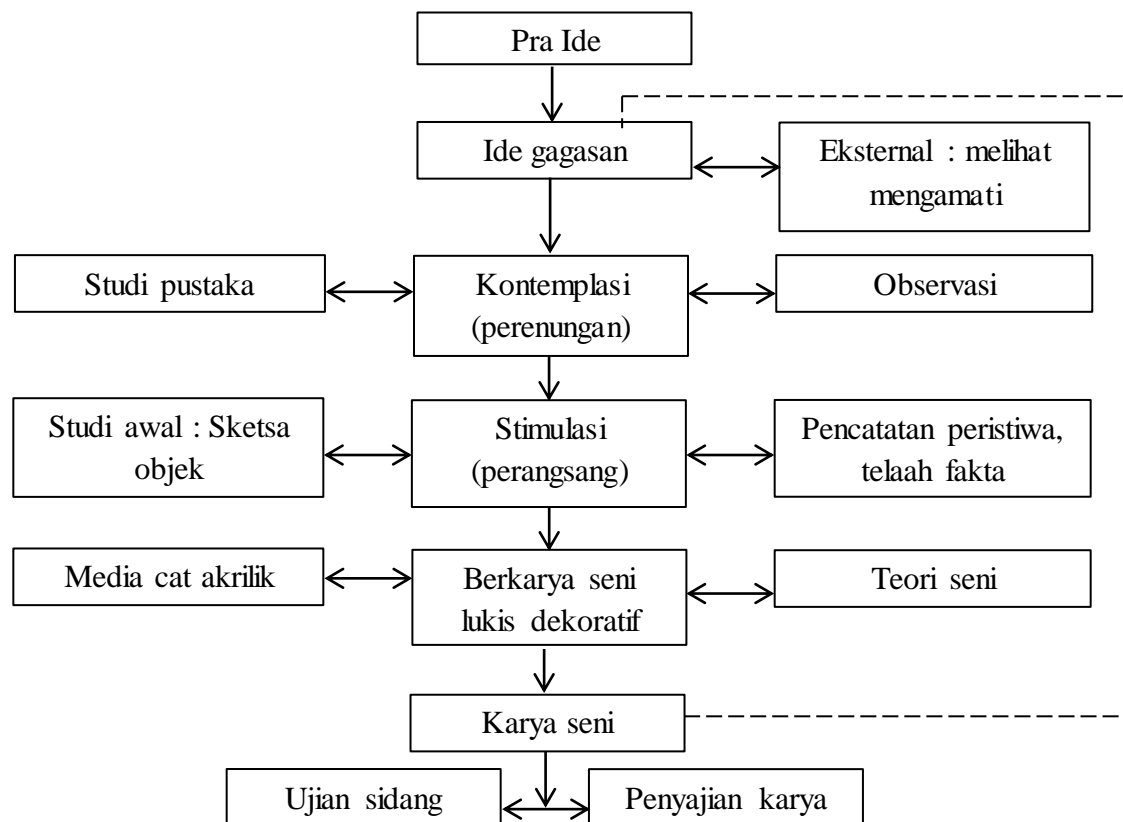
Dalam seni rupa, tidak menutup kemungkinan melihat atau meniru gaya seniman-seniman ternama itu adalah sah-sah saja, karena sudah ada dalam sejarahnya. Begitu banyak pelukis-pelukis yang mengikuti aliran-aliran sebelumnya. Namun sebagai pembuat karya, tetap tidak berhak meniru seutuhnya, hanya sebagai idenya yang kita ambil.

Demikian juga dengan penulis, ide-ide yang diambil adalah kebebasan memadukan objek dengan latar yang tidak terikat, baik benda-benda maupun penyusunan gambar, namun demikian penulis usahakan mengikuti aturan dari unsur dan prinsip-prinsip senirupa, agar hasil karya ada keharmonisan sehingga bisa enak dipandang mata dan punya nilai estetis.

Untuk menyelaraskan objek dan latar, maka penulis membuat lukisan dengan gambar dekoratif, yang di stilir dan deformasi, pengertian dekoratif seperti yang sudah dibahas lebih kearah menghias dengan teknik pewarnaan yang merata, tidak ada volume, pemindahan warna dengan batas garis out line dan lukisan mengalami perubahan bentuk dari aslinya.

Setiap lukisan yang penulis kerjakan ada ceritanya, dimana penulis membuat lukisan yang bertema dengan objek kucing sebagai pemeran dari cerita, jadi sebelum dibuat, penulis menggambar di kertas gambar berukuran A5 sebagai rancangan awal, penulis membuat gambar sketsa yang sudah mendekati gagasan yang sudah dirancang.

## 1. Bagan Proses Berkarya



Bagan 3.1  
Bagan proses berkarya  
(sumber: Dokumentasi pribadi/2015)

# 1. Sketsa berwarna

Beberapa contoh gambar sketsa yang penulis rencanakan :



Gambar 3.1

1.Perbedaan 2. Bermaik dengan kaka adik 3. Bersembunyi 4. Diplanet lain 5. Hipnotis  
6. Kemaleman 7. Tea Time 8. Kehujanan 9. Bermain ditaman  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)



Gambar 3.2

10. Selfie 11. Bermain dengan bola 12. Kehujan2 13. Menari 14. Beranak pinak  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)



## D. Alat-alat dan bahan

### 1. Alat-alat

- a. Pencil, digunakan untuk pembuatan sketsa awal pada kertas gambar maupun pada karya lukis di kanvas.



Gambar 3.3

Pensil

(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- b. Karet penghapus, membantu mengoreksi apabila ada kesalahan menggambar di kertas gambar maupun di kanvas.



Gambar 3.4

Penghapus

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

- c. Cat air, untuk mewarnai kertas gambar, agar dapat merancang warna yang akan dipindahkan ke kanvas.



Gambar 3.5  
Cat air  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- d. Spidol, untuk membantu pembuatan sket.



Gambar 3.6  
Spidol  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- e. Penggaris untuk membantu garis yang dibuat tegas.



Gambar 3.7  
Penggaris  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- f. Cat akrilik, untuk melukis diatas kanvas.



Gambar 3.8  
Cat Akrilik  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- g. Gunting, untuk menggunting kanvas, juga untuk menggunting kertas.



Gambar 3.9  
Gunting  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- h. Hekter dan isinya untuk menyemat kain pada kanvas.



Gambar 3.10  
Hekter dan isinya  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- i. Wadah waskom dan koas besar untuk mengoles adonan campuran cat dan lem.



Gambar 3.11  
Waskom dan kuas tembok  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

## 2. Bahan penunjang

- a. Kertas gambar sket A5, untuk merancang awal sebelum dipindahkan ke kanvas.



Gambar 3.12  
Sketch book  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- b. Kain kanvas, media untuk membuat kanvas dari katun dan kain kanvas marsoto.



Gambar 3.13  
Kain kanvas  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- c. Kayu spanram, untuk bingkai kain kanvas.



Gambar 3.14  
Spanram  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- d. Kertas hvs untuk membuat pola gambar ulangan-ulangan bentuk.



Gambar 3.15  
Kertas HVS  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

- e. Air, sebagai pengencer adonan cat tembok dan lem kayu juga untuk pengencer cat air dan akrilik.



Gambar 3.16  
Air untuk menyampurkan adonan  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)



- f. Kanvas sudah dibuat dan sudah siap pakai.



Gambar 3.17  
Kanvas jadi  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

### 3. Alat penunjang

- a. Laptop, diperuntukan sebagai pengolah data, sebagai alat untuk pembuatan laporan pada saat proses membuat karya.



Gambar 3.18  
Laptop  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)



- b. HP, untuk membuat foto dokumentasi pada saat proses pembuatan karya.



Gambar 3.19  
HP  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

#### 4. Kanvas

Mengapa penulis menyertakan pembuatan kanvas dalam skripsi ini. Awal pemikiran, penulis beberapa waktu lalu, dimana penulis mengikuti perkuliahan seni lukis, terkendala dengan mahalnnya harga kanvas siap pakai. Banyak teman-teman mahasiswa juga mengeluhkan hal yang sama, apalagi sekarang untuk menyelesaikan skripsi ini, kaya lukis yg akan penulis kerjakan adalah ukuran yang lebih besar, tidak terbayang berapa besar biaya yang harus disiapkan.

Dari pemikiran diatas penulis menimbang-nimbang, alangkah baiknya apabila kanvas dibuat sendiri, agar biaya yang tinggi bisa diatasi dan terjangkau karena pasti akan lebih murah. kemudian penulis banyak bertanya tentang cara membuat kanvas, kebetulan orang tua penulis berpengalaman dalam hal ini.

Akhirnya penulis mencari kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membuat kanvas, kemudian mempraktekannya. Pada awal percobaan, penulis berkali-kali gagal, namun terus mencoba, dan ternyata berhasil.

Dengan menyertakan pembuatan kanvas dalam skripsi, penulis berharap bisa bermanfaat buat teman-teman mahasiswa atau siapapun untuk bisa mencoba membuat kanvas sendiri.

Disini penulis sertakan cara-cara membuat kanvas dan bahan yang dibutuhkan:

1. Sediakan kain belacu/katun/kanvas, dan penulis mempergunakan, katun tebal dan kain kanvas marsoto.



Gambar 3. 20  
Kain kanvas  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. Siapkan spanram yang bisa dipesan ke tukang kayu, atau lebih baik pesan ke ahli bikin pigura, namun kalau bisa bikin sendiri lebih ekonomis.



Gambar 3. 21  
Spanram  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3. Potong kain sesuaikan ukuran spanram, lebihkan dilipatan untuk disemat di kanvas.



Gambar 3. 22  
Pemotongan kanvas  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4. Pasang kain kanvas di spanram, dengan dipentang (ditarik) sekencangkencangnya agar nanti hasilnya tidak mengkerut atau bergelombang, kemudian disemat dengan menggunakan hekter.



Gambar 3. 23  
Peletakan spanram pada kanvas  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.24  
Pemasangan kanvas menggunakan heker pada spanram  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

5. Siapkan cat tembok, banyaknya cat tergantung kebutuhan kain, disini penulis sebagai contoh untuk ukuran kanvas 70 x 90, mempergunakan cat 1 sinduk sayur.



Gambar 3.25  
Cat tembok dan Lem kayu  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

6. Masukkan lem kayu ( lem putih ) dengan dosis 2 kali lipat dari ukuran cat tembok, yaitu sebanyak 2 sinduk sayur.



Gambar 3.27  
Adonan cat tembok dan lem kayu  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

7. Beri air secukupnya, aduk-aduk semua adonan, sehingga tercampur rata, menyerupai bubur encer, jangan terlalu kental, karena cairan yg kental akan sulit untuk masuk pori pori kain.



Gambar 3.28  
Penambahan air  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

8. Oleskan adonan pada kanvas yang sudah dipasang dengan koas yang besar, agar pengerjaan lebih cepat dan rata.



Gambar 3.29  
Mengaplikasikan adonan pada kanvas  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

9. Kanvas yang sudah siap, dijemur diterik matahari, kalau musim hujan bisa dikeringkan dengan di angin-angin.



Gambar 3.30  
Proses penjemuran kanvas  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

10. Setelah kering ampelas permukaan kanvas agar halus dan menghindari retak-retak.



Gambar 3.31  
Menghaluskan kanvas dengan hamplas  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

## 5. Proses pembuatan karya lukis

- a. Merencanakan dengan membuat sketsa.



Gambar 3.33  
Membuat sketsa  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)





Gambar 3.34  
Membuat sketsa di kanvas  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

b. Pembuatan pola untuk bentuk pengulangan



Gambar 3.35  
Pembuatan pola  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

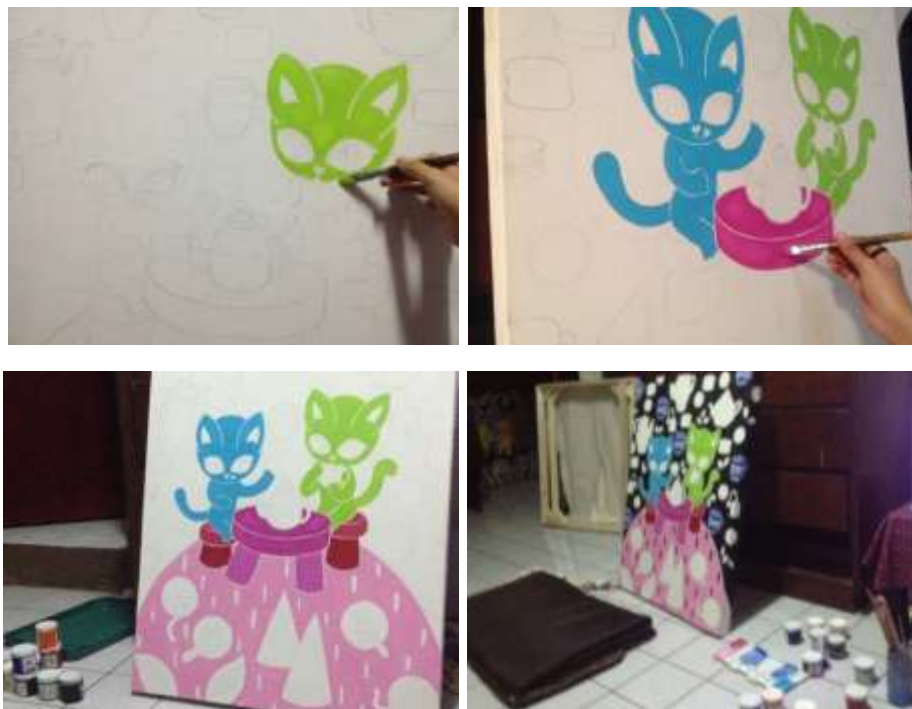
c. Memindahkan gambar sketsa pola ke kanvas.





Gambar 3.36  
Memindahkan pola sketsa ke kanvas  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

d. Mewarnai gambar sketsa diatas kanvas dengan cat akrilik



Gambar 3.37  
Pewarnaan  
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

## **BAB IV**

### **ANALISIS DAN VISUALISASI KARYA**

#### **A. Analisis Konseptual**

Seni merupakan inspirasi juga imajinasi, sedangkan kehidupan adalah kenyataan, antara dua hal tersebut akan saling melengkapi, karena inspirasi banyak tergantung dari situasi. Dalam penciptaan karya seni penulis juga tidak terlepas dari situasi dan kondisi lingkungan yang ada, dimana penulis sehari-hari sering banyak bergaul dengan anak-anak kecil bahkan balita.

Dari pengalaman dan pantauan, kucing merupakan binatang yang paling disukai untuk menjadi peliharaan, kucing bisa menjadi teman yang manis untuk anak-anak. Dalam keseharian, anak-anak adalah penonton setia film-film kartun, dan tokoh kucing mendominasi dari film-film favorit anak-anak, sebagai contoh begitu terkenalnya film doraemon, dimana kucing sebagai obyek pembuatan film tersebut. Dari ketertarikan dengan kucing penulis merespon hal-hal diatas maka penulis ingin memindahkan rasa suka itu kedalam suatu karya lukis diatas kanvas.

Pembuatan karya lukis ini, merupakan penelitian dari tingkah laku, gerak dan kebiasaan kucing dalam keseharian, dimana kucing sangat suka dengan mainan yang warna warni, suka bersembunyi di tempat rimbun, suka mencuri makanan yang disediakan manusia, bahkan sering menghabiskan sisa-sisa minuman, terutama susu, dan sering juga terjadi suatu kecelakaan pecah peralatan rumah tangga, dimana kucing menabrak barang akibat mengejar tikus.

Untuk merealisasikan karya seni lukis ini penulis menggunakan media cat akrilik di atas kanvas sebanyak 5 buah karya dengan ukuran 70x90cm dan 90x150cm. Objek yang ditampilkan dengan gaya dekoratif yang sederhana.

Dari pengkajian itulah, maka penulis mengkolaborasi benda-benda juga pepohonan bahkan rumah sebagai pelengkap dari keutuhan lukisan dimana kucing sebagai tokoh atau objek utama.

## **B. Analisis Proses Penciptaan**

Untuk keseluruhan proses penciptaan karya ini terdapat beberapa tahapan, dimulai dengan mencari ide yang dilanjutkan dengan proses kontemplasi atau perenungan. Dalam hal ini penulis mempertimbangkan beberapa alasan sampai akhirnya menetapkan binatang kucing sebagai objek utama. dengan mencari informasi yang berhubungan dengan kucing dalam kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan penyuka kucing juga dari keilmuan(perpustakaan) juga dari internet. Kemudian memasuki tahap stimulasi penulis melakukan kegiatan-kegiatan yang merupakan rangsangan untuk menggugah yang bisa menyemangati dan memacu proses penciptaannya.

Langkah awal dalam pembuatan karya ini adalah pembuatan sketsa yang diberi warna pada buku gambar berukuran A5, yang selanjutnya dipindahkan pada kanvas yang berukuran 70x90 cm dan ukuran 150x90 cm, setelah itu memberi warna dengan menggunakan cat akrilik dimana objek gambar diberi garis luar (*outline*) agar bisa terlihat perbedaan warna yang memisahkan antara objek dan latar belakang (*background*) yang ada didalam karya.

## **C. Analisis Visual**

Pada penciptaan karya ini, terdapat lima buah karya lukis, yang menampilkan objek kucing dengan menonjolkan karakteristik kucing yang gemar bermain dan menggemaskan dalam berperilaku, dalam kesehariannya maupun dalam imajinasi penulis pada setiap karya yang diciptakan. Dari beberapa visualisasi karya yang ditampilkan, dalam penggambaran dan pewarnaan objek serta latar belakang (*background*), cenderung penuh dengan benda-benda pendukung dan warna yang variatif, dimana penulis berasumsi bahwa penggambaran secara penuh tersebut merupakan bagian dalam usaha menciptakan relasi antara objek utama berupa kucing dengan benda lain yang ada disekitar kucing menjadi suasana ceria, menyenangkan dan penuh kebahagiaan.

Dalam pembuatan skripsi penulis melakukan studi visual terhadap kucing, tumbuhan dan benda lainnya yang di sederhanakan (*deformasi*) juga dengan stilasi menjadi bentuk-bentuk yang merubah dari keadaan objek gambar yang sebenarnya, namun tetap tidak meninggalkan kekhasannya.

#### **D. Visualisasi Karya**

Untuk menjadikan lukisan sebagai penghias dinding, dalam pembuatan karya penulis lebih menekankan pada memadu padankan warna dan penampilan dari gerakan-gerakan gestur tubuh serta mimik muka, yang dimainkan pada lirikan-lirikan mata, dimana penulis berusaha memunculkan kucing dengan tingkah yang lucu. Disini penulis membuat karya dengan memunculkan kucing yang bertingkah seolah-olah kucing dapat melakukan aktifitas yang biasa dilakukan manusia. Seperti yang sering kita dapati dari film-film kartun, dimana cerita-cerita yang biasa diperankan manusia, semua pelakunya diganti hewan.

Dalam mengeksplor karakter kucing, penulis berusaha mencari keselarasan antara tema dan bentuk yang sesuai, sehingga memutuskan gaya dekoratif yang paling memenuhi harapan penulis, agar kelucuan kucing bisa dimunculkan dengan bentuk-bentuk dan warna-warna yang menarik.

## 1. Karya 1

### a. Hasil Akhir Karya



Gambar 4.1  
Karya 1  
(Sumber: Dokumen pribadi/2015)

Judul	: <i>tea time</i>
Ukuran	: 90 cm X 70 cm
Teknik	: Sapuan kuas, <i>wet to dry</i>
Media	: kanvas dan cat akrilik
Tahun pembuatan	: 2015

**b. Referensi Foto Hewan dan benda-benda saat minum teh**



Gambar 4.2

Kucing sedang minum

(Sumber: <https://gradientproductions.wordpress.com/tag/espresso/>)

**c. Sketsa dan Study Karya**



Gambar 4.3

Sketsa bewarna awal pada kertas dan sketsa pensil pada kanvas

(Sumber: Dokumen pribadi/2015)

#### d. Konsep Karya

Pada karya pertama ini penulis membuat judul *tea time*, penyajian karya lukis ini sebagai imajinasi dari dunia anak-anak, yang dimana binatang sering dijadikan teman juga sering diperlakukan ibarat manusia, dimana anak-anak sering menawarkan minuman pakai cangkir, juga memberi makanan-makanan biskuit yang sering mereka makan. Gambaran seperti ini sering kita lihat di adegan film yang dimana anak-anak perempuan sedang bermain dengan boneka-boneka binatangnya untuk di ajak minum teh dan memakan biskuit.

Kucing posisi duduk di kursi menghadap meja, ini dari ungkapan kebiasaan kucing yang duduk di kursi dan kucing sering menempelkan badannya ke meja untuk menarik makanan yang ada di meja. Kucing memegang biskuit, adalah penggambaran kucing suka makanan manusia, walau sebetulnya pada dasarnya kucing adalah jenis mahluk yang lebih menyukai memakan binatang. Sedang minum, sebagai penjelasan kalau kucing suka meminum atau menjilat cangkir bekas teh manis maupun susu yang ada di meja. Posisi mata saling melirik, dimana kebiasaan kucing apabila mendapat makanan, saling menatap siaga agar tidak direbut sebelum dimakan.

#### e. Analisis Visual Karya

##### 1) Garis

Terdapat berbagai karakter garis yang diciptakan, garis lengkung, garis lurus, dan garis zig-zag. Garis lengkung lebih mendominasi pada kucing, kue, dan pohon menunjukkan sifat lembut, sedangkan garis lurus pada bukit, pada garis yang ada dipijakan alas maupun garis zig-zag yang terdapat pada motif yang ada pada poci, cangkir memberi kesan tegas, namun dengan adanya pengulangan-pengulangan garis pada benda-benda pendukung memunculkan gambar yang dinamis. Pemberian warna putih sebagai garis *outline* untuk menonjolkan masing-masing warna, juga untuk menyelaraskan warna-warna yang bertabrakan.





Gambar 4.4  
Garis pada karya 1  
(Sumber: Dokumen pribadi)

## 2) *Bentuk*

Dalam karya lukis ini adalah bentuk dwimatra, dengan penyederhanaan bentuk objek maupun dari benda-benda yang mengelilingi objek, penggunaan semua unsur bidang yang dipakai adalah bulat, lengkung, datar, bersudut tajam, melebar.

kucing dengan kepala bulat besar yang mengalami deformasi dimana kucing tanpa bulu maupun kumis, namun ciri khas kucing masih tergambar, demikian juga benda-benda lainnya yang di stilir, seperti pohon menjadi bulatan yang ada tangkainya, begitu juga bukit jadi bentuk geometris yang mempunyai hiasan garis-garis.

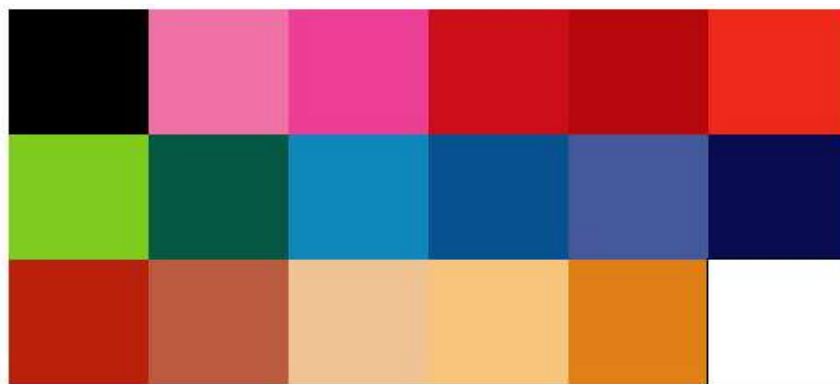




Gambar 4.5  
Bentuk pada karya1  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 3) Warna

Warna hitam sebagai latar, penggambaran kucing yang sering dikaitkan dengan hal yang mistis. Warna-warni pada objek maupun pendukungnya, dimaksudkan karena kucing adalah binatang yang punya ragam warna bulu, juga untuk memberi kesan ceria, karena kucing merupakan binatang yang sering membawa kegembiraan pada banyak orang. Warna putih sebagai penyeimbang warna, agar warna lebih menonjol.



Gambar 4.6  
Warna yang tertangkap komputer pada karya 1  
(Sumber: Dokumen pribadi)

Dalam penciptaan karya pertama ini penulis menggunakan prinsip dasar seni rupa agar dalam penciptaan karya terlihat lebih estetik. Berikut adalah prinsip dasar seni rupa beserta penjelasannya yang terdapat pada karya ini:

### 1) Irama

Unsur irama pada lukisan ini adalah adanya pengulangan-pengulangan bentuk benda pendukung objek, yang diletakan secara bergantian, sehingga menghindari kemonotonan, demikian juga pewarnaan yang diatur berselang seling untuk memunculkan nilai estetik juga keharmonisan.



Gambar 4.7  
Irama pada karya 1  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 2) Proporsi

Proporsi tubuh kucing, kepala bulat lebih besar dari badannya, mata dominan pada wajah kucing. Pada penggambaran objek, letak kedua kucing ditengah menjadi utama, dengan warna yang mencolok, dimana benda-benda lain tidak menonjol, yang dalam peletakannya menyebar secara horizontal maupun vertikal, sehingga proporsinya seimbang.



Gambar 4.8  
Proporsi pada karya1  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 3) Kesatuan (*Unity*)

Karya ini diciptakan, dimana kucing yang sedang minum teh, memegang kue, duduk diatas kursi, dan diatas meja tersedia poci, untuk terciptanya kesatuan dilengkapi dengan bertebarannya benda-benda pendukung yang sesuai dengan suasana atau peralatan yang dipakai kucing.



Gambar 4.9  
Kesatuan pada karya1  
(Sumber: Dokumen pribadi)

#### 4) Keseimbangan (*Balance*)

Dalam karya ini, dua kucing diletakkan seimbang, benda pendukung diatur peletakkannya antara benda kecil dan besar, begitu juga pewarnaannya ada pengulangan-pengulangan warna yang diatur sedemikian rupa selang-seling, dengan tujuan tercapainya suatu keseimbangan.



Gambar 4.10  
Keseimbangan pada karya1  
(Sumber: Dokumen pribadi)

#### 5) Komposisi

Penggunaan elemen-elemen garis lengkung lebih banyak dari pada garis lurus, untuk memperoleh struktur yang artistik penempatan objek simetris menuju sentral dan juga benda pendukung tersebar sebagai penyelarar agar bentuk lengkungan pada bulatan besar tidak mendominasi bidang gambar.



Gambar 4.11  
Komposisi pada karya1  
(Sumber: Dokumen pribadi)

## 2. Karya 2

### a. Hasil Akhir Karya



Gambar 4.12  
Karya 2  
(Sumber: Dokumen pribadi)

Judul : petak umpet  
Ukuran : 90 cm X 70 cm  
Teknik : Sapuan Kuas, *wet to dry*  
Media : kanvas dan cat akrilik  
Tahun pembuatan : 2015

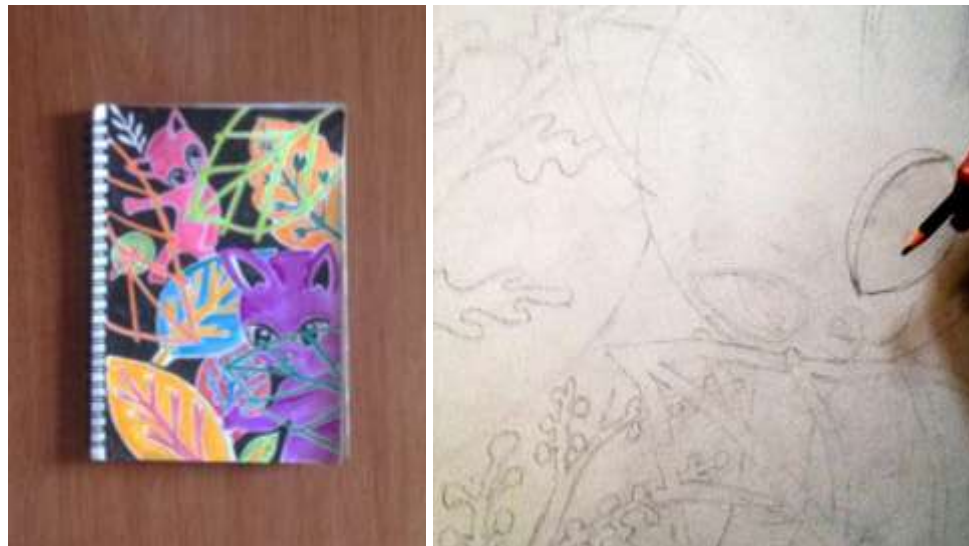


*b. Referensi Foto binatang yang petak umpet*



Gambar 4.13  
Kucing bersembunyi dibalik daun  
(Sumber: Dokumen pribadi/ 2015)

*c. Sketsa dan Study Karya*



Gambar 4.14  
Sketsa bewarna awal pada kertas dan sketsa pensil pada kanvas  
(Sumber: Dokumen pribadi/2015)

#### *d. Konsep Karya*

Pada karya ke dua, sebagai penggambaran kalau kucing mempunyai kebiasaan suka bersembunyi di semak-semak untuk mengincar dan mencari mangsa, maka penulis membuat lukisan kucing diantara daun-daun. Dalam penciptaannya penulis membuat gambar daun-daun bentuk dekoratif yang sengaja diletakan berserakan agar dinamis. Kucing diselipkan diantara daun-daun, sehingga kucing sebagian tertutup daun untuk memberi kesan bersembunyi, namun penulis berusaha objek kucing tetap dominan.

Bentuk kucing kepala bulat lebih besar dari tubuhnya dimana kucing bentuk yang dideformasi tanpa bulu, kumis. Bentuk mata yang besar pada wajah kucing sebagai ciri khas yang penulis tampilkan.

#### *e. Analisis Visual Karya*

##### 1) Garis

Dalam karya dua, bisa dikatakan hanya memakai garis lengkung, walau ada sedikit sekali garis-garis pendek di urat-urat daun, dengan demikian lukisan terlihat lembut, garis-garis lengkung pada badan kucing maupun daun dibuat meliuk, sehingga memberi kesan dinamis.



Gambar 4.15  
Garis pada karya2  
(Sumber: Dokumen pribadi)



## 2) Bentuk

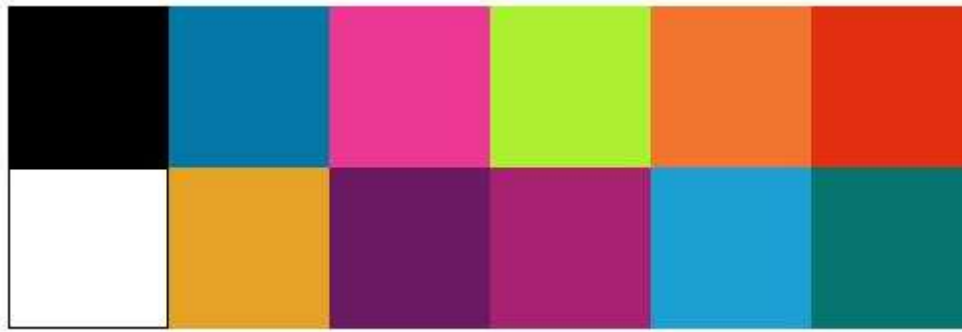
Bentuk kucing sebagai kepala bulat besar, dimana bentuknya mengalami penyederhanaan tanpa bulu juga kumis, namun bentuknya sebagai transformasi karakter kucing yang khas dilihat dari telinga, mata maupun perpaduan hidung dan mulut. Daun-daun sebagai pelengkap lukisan mengalami perubahan bentuk dengan digayakan (stilasi) terutama pada urat-urat daun.



Gambar 4.16  
Bentuk pada karya2  
(Sumber: Dokumen pribadi)

## 3) Warna

Warna hitam diambil sebagai latar sebagai ungkapan kucing sebagai binatang yang dikaitkan dengan mitos dunia mistik. Warna-warni kucing sebagai penggambaran, bahwa kucing adalah binatang yang punya banyak warna, juga keberadaan kucing sering membuat kegembiraan banyak orang, demikian juga dengan daun, dibuat warna warni agar mendukung suasana keceriaan.



Gambar 4.17  
Warna yang tertangkap komputer pada karya 2  
(Sumber: Dokumen pribadi)

Dalam penciptaan karya pertama ini penulis menggunakan prinsip dasar seni rupa agar dalam penciptaan karya terlihat lebih estetik. Berikut adalah prinsip dasar seni rupa beserta penjelasannya yang terdapat pada karya ini:

#### 1) Irama (*Rhythm*)

Irama dalam karya dua ini, penempatan 3 kucing dari atas kebawah besarnya tidak sama, yang depan lebih besar daripada yang belakang, jadi seperti ada gerakan menuju depan. Begitu pula daun-daun tidak sama besarnya, demikian juga bentuknya ada yang penuh juga ada yang kerangka daun, dalam peletakannya, antara obyek dan pendukung di selang seling, sehingga tercipta adanya irama yang dinamis.



Gambar 4.18  
Irama pada karya2  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 1) Proporsi

Proporsi diciptakan dalam ukuran objek maupun daun-daun, disini banyak daun dibuat besar juga rapat dudukannya hampir menutupi kucing, diharapkan dengan proporsi ini, bisa memunculkan kesan kucing bersembunyi diantara daun.



Gambar 4.19  
Proporsi pada karya2  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 2) Kesatuan (*Unity*)

Susunan kucing dan daun, mengalami penggabungan, sesuai kebiasaan kucing sering bersembunyi di semak-semak untuk memata-matai dan memangsa, dimana semak dan daun adalah juga habitat asli kucing.



Gambar 4.20  
Kesatuan pada karya2  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 3) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan yang diciptakan adalah dari penempatan kucing-kucing dan daun-daun antara besar kecil, juga adanya pengulangan warna ditempat berbeda, dimana warna tidak hanya disatu tempat saja, sehingga enak dipandang mata.



Gambar 4.21  
Keseimbangan pada karya2  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 4) Komposisi

Dalam karya 2 ini adalah komposisi peletakan objek kucing asimetris, sedang dari komposisi warna, dimana warna-warna yang kontras seperti merah hijau diletakan berdampingan. Untuk mengimbangnya diberi outline putih serta latar hitam, juga garis lengkung yang mendominasi, sehingga tercapainya nilai estetis.



Gambar 4.22  
Komposisi pada karya2  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 3. Karya 3

#### a. Hasil Akhir Karya



Gambar 4.23

Karya 3

(Sumber: Dokumen pribadi/2015)

Judul	: beranak pinak
Ukuran	: 150 cm X 90 cm
Teknik	: Sapuan kuas, <i>wet to dry</i>
Media	: kanvas dan cat akrilik
Tahun Pembuatan	: 2015



- b. Referensi Foto binatang kucing sedang berkumpul beranak pinak



Gambar 4.24

Induk dan anak-anaknya

(Sumber: Dokumen pribadi dan <https://id.crowdvoice.com/posts/kucing-usia-dan-pencegahan-populasinya-2mp9>)

- c. Sketsa dan Study Karya



Gambar 4.25

Sketsa bewarna awal pada kertas dan sketsa pensil pada kanvas  
(Sumber: Dokumen pribadi/2015)

- d. Konsep Karya

Pada karya ketiga, penulis melukis kucing yang berkumpul antara induk dan anak-anaknya yang banyak. Penulis membuat lukisan dengan begitu banyak kucing, penggambaran kucing adalah mahluk yang produktif dalam melahirkan. Pemberian warna-warna yang beragam pada kucing sebagai pengungkapan bahwa kucing adalah binatang yang sering kawin silang, sehingga kucing sering mempunyai anak yang berbeda beda warna.

Bentuk kucing kepala bulat besar melebihi tubuhnya, mata dominan diwajahnya, dan kucing dideformasi tanpa bulu, tanpa kumis. Adanya penampilan gerakan-gerakan tubuh sebagai penggambaran bahwa kucing mempunyai tubuh yang lentur, dan disini penulis memainkan lirikan-lirikan mata sebagai ungkapan bahwa ada interaksi antara kucing.

#### e. Analisis Visual Karya

##### 1) Garis

Dalam karya ke tiga, garis lurus dan lengkung seimbang, garis lengkung pada objek kucing dan daun-daun, garis lurus pada gambar rumah-rumah. Unsur garis pada karya ini, sangat terlihat jelas, karena pewarnaan hanya pada kucing saja, dimana benda-benda pendukung objek, merupakan kerangka dengan garis putih.

Garis-garis lengkung pada tubuh objek juga pada daun meliuk-liuk, sehingga kesan dari keseluruhan lukisan tetap dinamis, walaupun cukup banyak unsur garis lurus.



Gambar 4.26  
Garis pada karya3  
(Sumber: Dokumen pribadi)

##### 2) Bentuk

Bentuk objek kucing, kepala bulat, dengan penyederhanaan dan dideformasi tanpa bulu, tanpa kumis, namun sebagai transformasi dari bentuk aslinya, sehingga sepiintas tetap tertangkap ciri khas kucing dari bentuk telinga dan mulut hidung. Bentuk rumah dan daun-daun distilir, juga modelnya berbeda-beda, dari keseluruhan ada keseragaman, yaitu mengalami perubahan bentuk tanpa meninggalkan ciri khas nya.

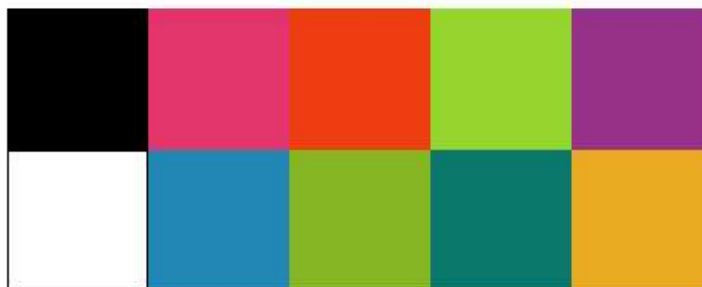


Gambar 4.27  
Bentuk pada karya 3  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 3) Warna

Warna-warna cerah untuk menunjukan bahwa kucing adalah makhluk yang mempunyai banyak warna dan kucing adalah makhluk yang ceria. Warna hitam sebagai latar untuk penggambaran, bahwa kucing sering dikaitkan dengan mitos kucing adalah makhluk yang penuh misteri yang berhubungan dengan mistik

Warna putih selalu jadi out line sebagai pembatas dari lukisan warna satu dengan yang lainnya, juga putih bisa membuat warna lain lebih muncul.



Gambar 4.28  
Warna yang tertangkap komputer pada karya 3  
(Sumber: Dokumen pribadi)



Dalam penciptaan karya ke tiga ini, penulis menggunakan prinsip dasar seni rupa agar dalam penciptaan karya terlihat lebih estetik. Berikut adalah prinsip dasar seni rupa beserta penjelasannya yang terdapat pada karya ini:

### 1) Irama

Penempatan rumah dengan warna putih outline, sedang objek kucing ditengah penuh warna warni, dan dibawah daun-daun juga warna putih, selain itu penyusunan rumah yang bergantian besar kecil, begitu juga daun-daun yang berbeda, sehingga penampilan lukisan tidak monoton,



Gambar 4.29  
Irama pada karya 3  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 2) Proporsi

Tampilnya beberapa objek kucing di tengah dengan penempatan horizontal, yang diimbangi dengan penggambaran benda pendukung yang hanya warna hitam putih, membuat objek kucing proporsinya pas sehingga tercapai lukisan yang estetik.



Gambar 4.30  
Proporsi pada karya 3  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 3) Kesatuan (*Unity*)

Kucing, rumah dan pepohonan (daun), adalah suatu rangkaian yang saling mendukung, dimana kucing merupakan binatang yang sering dijumpai sebagai peliharaan di rumah, daun-daun adalah bagian pohon (semak) tempat kucing bermain dan bersembunyi. Jadi kucing peliharaan habitatnya adalah rumah dan pohon atau daun-daun sekitarnya.



Gambar 4.31  
Kesatuan pada karya 3  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 4) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan di karya 3 ini lebih melihat kearah pengelompokan yang sama dengan posisi horizontal, deretan rumah-rumah dibagian atas, deretan kucing ditempatkan ditengah dengan warna warni, diapit dibawahnya dengan deretan daun yang warnanya sama dengan rumah sehingga menghasilkan keseimbangan yang pas tidak berat sebelah, dibantu dengan kesan dari gerakan-gerakan kucing maupun daun yang berirama, membuat karya ini jadi dinamis.



Gambar 4.32  
Keseimbangan pada karya 3  
(Sumber: Dokumen pribadi)

##### 5) Komposisi

Komposisi nya simetris atas tengah dan bawah, dengan susunan yang horizontal. Warna kucing diciptakan dengan berselang seling dengan warna yang mencolok (terang), sehingga warna rumah-rumah dan daun-daun yang hitam putih tidak membuat objek kucing tenggelam, justru dengan komposisi ini, objek kucing jadi menonjol kepermukaan.



Gambar 4.33  
Komposisi pada karya 3  
(Sumber: Dokumen pribadi)

#### 4. Karya 4

##### a. Hasil Akhir Karya



Gambar 4.34  
Karya 4  
(Sumber: Dokumen pribadi/2015)

Judul	: Menari
Ukuran	: 70 cm X 90 cm
Teknik	: Sapuan kuas, <i>wet to dry</i>
Media	: kanvas dan cat akrilik
Tahun Pembuatan	: 2015

b. Referensi Foto binatang dan benda-benda saat menari



Gambar 4.35

Kucing menari

(Sumber: <http://m.1mobile.co.id/dancing-and-singing-funny-pets-911674.html>)

c. Sketsa dan Study Karya



Gambar 4.36

Sketsa bewarna awal pada kertas dan sketsa pensil pada kanvas

(Sumber: Dokumen pribadi/2015)



#### d. Konsep Karya

Pada penciptaan karya ke empat, menggambarkan kucing sedang menari, berpakaian penari seperti manusia, gerakan liukan-liukan tubuh mengadopsi dari gerakan kucing yang lentur waktu bermain atau kalau mau mengambil sesuatu. Dalam karya ini, penulis menambahkan benda-benda pendukung sebagai penari, yaitu kipas dan kain baju yang bermotif seperti motif ragam hias. Juga ditambahkan mahkota diatas kepala, tak lupa diberi tanda bentuk segitiga didahi.

Motif-motif yang ditampilkan adalah ragam hias seperti bentuk zigzag pada kipas maupun baju. Penambahan ranting daun dan bunga dengan banyak warna, namun demikian warna kucing diberi warna orange yang paling terang, agar kucing lebih terlihat dibanding benda-benda pendukung yang bertebaran.

Dengan memberi empat kucing pada karya ini, membuat objek jadi dominan. Setiap kucing punya gerakan masing-masing yang agak berbeda dan untuk memberi aksen menari, semua kucing dalam keadaan melirik. Dengan demikian bisa tercipta lukisan yang estetik juga dinamis.

#### e. Analisis Visual Karya

##### 1) Garis

Perpaduan garis lurus, lengkung maupun zigzag, mewarnai karya lukisan, namun garis lengkung tetap dominan, sehingga menciptakan kelenturan, kelembutan. Garis-garis pada pohon (ranting) mencuat dari pinggir, untuk penyeimbang dan pengisi latar pada bagian atas, garis-garis lengkung yang meliuk pada objek membuat lukisan jadi utuh.



Gambar 4.37  
Garis pada karya 4  
(Sumber: Dokumen pribadi)

## 2) Bentuk (shape)

Kucing bentuk penyederhanaan konsisten kepala bulat besar, mata dominan diatas wajah. Benda-benda pendukung merupakan bentuk stilasi, sehingga bentuk kucing dan bentuk pendukung menjadi penggabungan yang dapat mentransformasi ciri khas kucing juga pendukungnya.

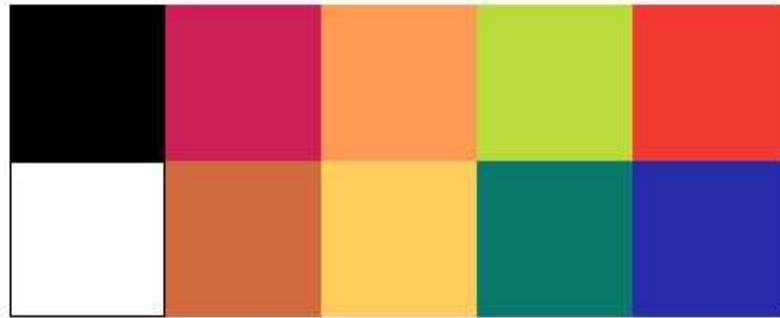


Gambar 4.38  
Bentuk pada karya 4  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 3) Warna

Dalam karya 4 ini, pewarnaan kucing dominan dibanding warna benda-benda pendukungnya, hal ini disebabkan banyaknya benda-benda yang bertebaran sebagai background, dengan warna kucing yang mencolok orange secara eksklusif, membuat kucing tidak tenggelam. Permainan warna benda-benda pendukung diatur berselang seling antara satu dan yang lainnya agar tidak monoton.

Warna hitam dipertahankan, konsisten sebagai latar, karena sesuai dengan mitos kucing sebagai binatang berkaitan dengan mistik, juga warna hitam ditambah outline putih, dapat memunculkan warna juga bisa lebih bebas dalam memadukan warna yang bersebrangan.



Gambar 4.39  
Warna yang tertangkap komputer pada karya 4  
(Sumber: Dokumen pribadi)

Dalam penciptaan karya ke empat ini, penulis menggunakan prinsip dasar seni rupa, agar hasil penciptaan lebih terlihat estetik. Berikut adalah prinsip dasar seni rupa beserta penjelasannya yang terdapat pada karya ini.

#### 1) Irama

Penempatan kucing yang menyebar, di imbangi pohon yang rindang, serta benda-benda pendukung diselipkan secara berulang-ulang, begitupun dengan warna-warna yang secara selang seling berbeda, membuat karya lukis ini jadi dinamis dan tidak monoton.





Gambar 4.40  
Irama pada karya 4  
(Sumber: Dokumen pribadi)

## 2) Proporsi

Dalam karya lukis ini, sengaja menampilkan 4 kucing dengan warna yang sama, Kucing ukurannya lebih besar dari benda pendukung, agar kegiatannya lebih tertangkap oleh apresiator, hal ini karena backgroundnya yang penuh, sehingga perlu memunculkan kucing dengan warna yang mencolok.



Gambar 4.41  
Proporsi pada karya 4  
(Sumber: Dokumen pribadi)

## 3) Kesatuan (*Unity*)

Kucing sedang menari, maka sebagai kelengkapannya disertakan baju-baju motif hias, begitu juga kipas dengan hiasan ornamennya. Untuk pengisi latar, sebagai background nya disesuaikan dengan benda pelengkap menari, seperti

ditambahkannya kipas-kipas, dan juga dimana-mana berserakan daun, sehingga menghasilkan kesatuan yang harmonis juga menarik.



Gambar 4.42  
Kesatuan pada karya 4  
(Sumber: Dokumen pribadi)

#### 4) Keseimbangan (*Balance*)

Objek kucing dibuat berbeda ukuran, diletakan secara acak asimetris, kucing dari atas kiri menyebar ketengah dan kebawah, pohon bercabang diletakan disisi kanan atas, condong kearah kiri, fungsi pohon sebagai background pengisi kekosongan ruang, demikian juga dengan penambahan benda-benda pendukung ditempatkan dibagian-bagian kosong, sehingga menghasilkan kolaborasi yang seimbang.



Gambar 4.43  
Keseimbangan pada karya 4  
(Sumber: Dokumen pribadi)

#### 5) Komposisi

Kucing berderet kedepan, kucing kecil disimpan diatas, sedang yang disimpan dibawah lebih besar, seolah ada kesan komposisi berirama, sesuai dengan aktifitasnya yaitu menari. Penambahan pohon rindang yang menyebar, juga banyaknya penggunaan garis lengkung yang dominan dari keseluruhan, menambah nilai estetis dari karya ini.



Gambar 4.44  
Komposisi pada karya 4  
(Sumber: Dokumen pribadi)

## 5. Karya 5

### a. Hasil Akhir Karya



Gambar 4.45  
Karya 5  
(Sumber: Dokumen pribadi/2015)

Judul : rain  
Ukuran : 90 cm X 70 cm  
Teknik : wet on dry  
Media : kanvas dan akrilik  
Tahun Pembuatan : 2015

b. Referensi Foto binatang dan benda payung saat berteduh berteduh



Gambar 4.46  
Kehujanan  
(Sumber: Dokumen pribadi/2015)

c. Sketsa dan Study Karya



Gambar 4.47  
Sketsa bewarna awal pada kertas dan sketsa pensil pada kanvas  
(Sumber: Dokumen pribadi/2015)

d. Analisis karya



Kucing yang sedang memegang payung dan daun adalah sebagai kiasan bahwa kucing sangat anti hujan. Penempatan kucing didepan rumah sebagai gambaran kalau kucing merupakan binatang yang sering menjadi peliharaan di rumah-rumah. Dalam karya lukis ke 5 ini, penulis konsisten menciptakan kucing dengan kepala bulat besar dibanding tubuhnya, kucing maupun benda-benda pendukung merupakan bentuk yang disederhanakan juga distilir. Dalam karya ini terlihat banyak warna-warna gelap, ini disesuaikan dengan tema tentang hujan.

#### e. Analisis visual karya

##### 1. Garis

Dalam karya ke lima ini, pemakaian lengkung dan garis cukup seimbang, garis-garis pada rumah berupa outline putih merupakan garis-garis lurus yang tegas. Sedang garis-garis lengkung pada objek maupun tumbuhan juga payung memberi kesan lembut. Karena rumah diletakan di belakang maka kesan tegas tertutupi sehingga perpaduan ini dari keseluruhan lebih memunculkan kesan lembut.



Gambar 4.48  
Garis pada karya 5  
(Sumber: Dokumen pribadi)

##### 2. Bentuk

Bentuk kucing kepala bulat dengan mata besar, menjadi ciri khas yang dipertahankan, bentuk secara visual adalah bentuk kucing yang di deformasi, begitu juga benda pendukungnya yang di stilir.

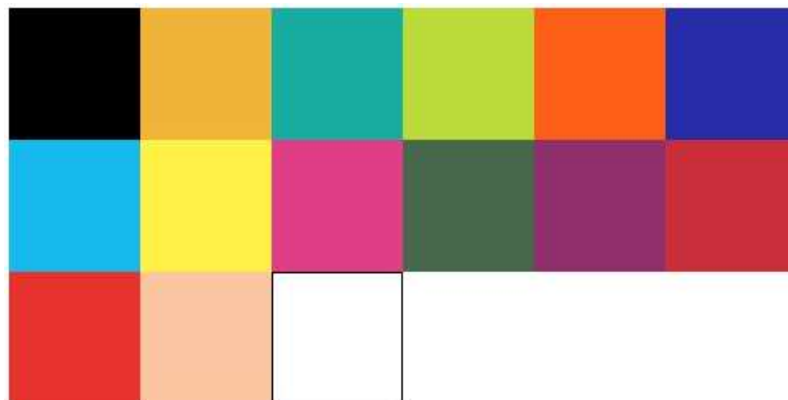


Gambar 4.49  
Bentuk pada karya 5  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 3. Warna

Warna kucing kuning dan hijau toska, membuat kucing kelihatan hangat dan lembut, untuk pewarnaan rumah sengaja diberi warna tua, agar tidak mengalahkan warna objek, benda-benda pendukung diwarnai dengan beragam, karena kecil-kecil jadi tidak mengganggu kehadirannya, malah membuat semarak dan memunculkan keceriaan.

Sebagai latar tetap mempertahankan warna hitam, sebagai ciri khas setiap lukisan, juga sebagai simbol, bahwa kucing sering dikaitkan dengan mistik. Warna putih sebagai outline selalu ada dalam lukisan untuk memunculkan warna-warna.



Gambar 4.50  
Warna yang tertangkap komputer pada karya 5  
(Sumber: Dokumen pribadi)

Dalam penciptaan karya ke empat ini, penulis menggunakan prinsip dasar seni rupa, agar hasil penciptaan lebih terlihat estetik. Berikut adalah prinsip dasar senirupa beserta penjelasannya yang terdapat pada karya ini.

#### 1. Irama (rhythm)

Dalam karya lima ini kesan irama dimunculkan dengan pengulangan-pengulangan bentuk maupun warna, yang terlihat jelas pada gambaran titik hujan juga petir.



Gambar 4.51  
Irama pada karya 5  
(Sumber: Dokumen pribadi)

#### 2. Proporsi

Proporsi rumah dengan objek sebanding dalam ukuran, namun untuk mengaburkannya rumah diberi warna tua, agar objek kucing tetap menonjol tidak tenggelam, begitu juga dengan benda-benda pendukung dibuat kecil-kecil agar tidak mengalahkan objek.





Gambar 4.52  
Proporsi pada karya 5  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 3. Kesatuan (unity)

Penempatan rumah sebagai background, kucing seolah bermain di kebun penuh bunga depan rumah yang sedang kehujanan, dan kucing membawa payung dan daun untuk melindungi diri dari hujan. Dari susunan peletakan menunjukan suatu ilustrasi sehingga antara kucing dan benda-benda lain saling mendukung, demikian juga dengan pewarnaan yang berulang sehingga terciptanya kesatuan.



Gambar 4.53  
Kesatuan pada karya 5  
(Sumber: Dokumen pribadi)

#### 4. Keseimbangan (balance)

Peletakan dua kucing diagonal, susunan rumah secara horizontal, dan penambahan benda-benda secara acak namun merata, membuat susunan ini jadi seimbang. Pewarnaan yang diatur sedemikian rupa antara warna gelap dimunculkan warna terang, sehingga secara visual lukisan ini jadi seimbang.



Gambar 4.54  
Keseimbangan pada karya 5  
(Sumber: Dokumen pribadi)

#### 5. Komposisi

Rumah berderet secara horizontal, dan peletakan kucing diagonal, dipadukan dengan bertebarannya benda-benda dan pewarnaan yang berulang-ulang, sehingga komposisi ini menjadi harmonis.



Gambar 4.55  
Komposisi pada karya 5  
(Sumber: Dokumen pribadi)

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penciptaan karya lukis dan analisis data, penulis membuat lima buah karya, yang didalamnya berisi pengenalan terhadap kucing beserta pengenalan tentang lukis gaya dekoratif, juga pengenalan bagaimana caranya membuat kanvas.

Pengolahan objek, dengan memadukan benda-benda alam maupun buatan, seperti pohon, daun, rumah, benda-benda rumah tangga, semua adalah suatu penggambaran bahwa kucing adalah hewan yang sudah biasa beradaptasi dengan lingkungan tersebut. Objek kucing dalam penciptaannya dibentuk sebagai kucing yang dideformasi, menghilangkan bulu, kumis, dan juga penyederhanaan bentuk seolah-olah kucing mirip boneka, begitu juga dengan daun-daun yang distilir, penyederhanaan rumah, benda-benda, ini selaras dengan tujuan bahwa lukisan ini adalah lukisan dengan gaya dekoratif.

Dalam membuat lukisan penulis menggunakan teknik *wet-to-dry* juga teknik plakat, kerumitannya adalah cat cepat kering sehingga adanya garis tepi yang sulit dihindari, kerataan cat pada objek perlu penanganan yang cepat. Selain itu cat sulit untuk dipoles, perlu berkali-kali pengulangan karena pengolesannya dengan cat sedikit air.

Membuat lukisan gaya dekoratif perlu kerapihan tidak seperti lukisan abstrak maupun lukisan ekspressif, yang bisa sembarang mengoles. Gambar dekoratif perlu ketelitian dalam *finishing*. Apalagi lukisan penulis adalah lukisan yang hampir penuh dengan detail-detail sehingga sangat sedikit jeda antara satu dengan yang lainnya.

Untuk pemberian warna penulis mengalami kesulitan mengkombinasikannya, faktor kepantasan warna perlu pertimbangan dan kehati-hatian. Salah pemberian warna sulit untuk diperbaiki, karena warna yang ditimpa dua kali dengan yang beda

akan menghasilkan warna yang suram. Untung penulis punya gagasan memberi pembatas atau kontur pada setiap objek dengan warna putih, sehingga warna-warna yang bersebrangan bisa nampak serasi.

Diakui, ternyata tidaklah mudah untuk membuat lukisan yang begitu banyak warna, perlu keberanian, sebelum menuangkan cat penulis mencoba dulu di kertas gambar, namun tentu media kertas dan kanvas sangatlah berbeda, begitu juga hasil warna tak mungkin sesuai persis seperti yang diharapkan.

Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, penulis membuat karya dengan objek kucing sebagai karya lukis, perlu berkali-kali dan perlu waktu yang cukup lama untuk terciptanya kucing yang beda dengan karya orang lain. Dan akhirnya penulis menemukan kucing dengan kepala bulat besar dengan mata yang besar disimpan ditengah lingkaran demikian juga dengan telinga yang mencuat hampir sepertiga muka objek, badan kucing dibuat lebih kecil dari kepalanya. Dengan demikian penulis berharap karakter kucing yang penulis ciptakan bisa memenuhi selera orang lain, dan penulis merasa senang bahwa penulis bisa menciptakan kucing hasil dari eksperimen pribadi, tanpa meniru, bentuk kucing ini akan penulis pertahankan sebagai ciri khas penulis, jika seandainya kelak penulis terjun di kesenian.

Ternyata penulis tidak salah pilih untuk menetapkan karya lukis sebagai syarat untuk memenuhi tugas akhir di perkuliahan ini, ternyata cukup menyenangkan, karena banyak pengetahuan yang didapat. Selama proses pembuatan karya, penulis mendapat pengalaman lebih, dimana penulis dapat mempelajari seluk beluk kebutuhan peralatan lukis. Penulis jadi lebih luas wawasan, penulis jadi mengenal tempat pembuatan spanram, penulis tambah pandai mencari tempat yang murah untuk membeli kain kanvas, dan yang paling penting penulis jadi mengerti cara membuat kanvas. Sudah pasti semua jadi suatu keberuntungan, mendapat ilmu, juga jadi bisa berhemat, coba bayangkan andai tidak bisa membuat sendiri kanvas, pasti dua atau tiga kali lipat dana yang harus disediakan.

Selama mengerjakan karya, ada suatu pengetahuan yang tidak terpikirkan sebelumnya, ternyata jadi seniman itu tidak mudah, salut buat seniman-seniman yang kreatif, karena jadi seniman juga harus pintar, yang penulis rasakan untuk mencari ide

itu perlu waktu dan harus punya daya khayal yang tinggi, karena itu terima kasih kepada bapak ibu pembimbing atas kesabarannya memberikan masukan-masukan yang berharga buat penulis. Pengalaman mengajarkan seseorang lebih mawas, dengan adanya pembuatan skripsi ini penulis menyadari pentingnya dari sebuah ruangan yang kadang dilupakan yaitu perpustakaan, beberapa bulan ini penulis pontang panting meminjam buku, dan ternyata sulit untuk mendapatkan buku tentang senirupa apalagi tentang seni lukis, semoga kedepan banyak ilmuwan-ilmuwan yang bersedia menulis buku tentang seni khususnya senirupa.

Kembali membicarakan tentang karya, pemilihan kucing sebagai objek ternyata betul apa yang telah disarankan selama ini, dalam membuat skripsi harus memilih tema yang disukai, kebetulan Kucing adalah hewan yang paling penulis suka, sehingga walau banyak kendala penulis merasa senang mengerjakannya. Dan penulis berharap yang penulis suka bisa disukai orang lain.

Dengan adanya tugas akhir ini, penulis merasa mendapat pencerahan, bahwa melukis itu bukan semata-mata untuk kepuasan diri sendiri, namun juga untuk mendapat apresiasi dari orang lain. Dari pengalaman penulis selama membuat karya, Alhamdulillah anak-anak yang sering menemani penulis, mereka menyukai karya kucing ini, sungguh suatu penghargaan yang indah. Dan rasa yang ada ini, menyadarkan penulis sungguh pentingnya menghargai karya orang lain. Karena membuat sesuatu yang kreatif itu tidaklah mudah.

## **B. Saran**

Dari semua proses pembuatan karya lukis, penulis banyak mendapat pengalaman berharga, diantaranya bisa membuat kanvas sendiri, dan ilmu tentang kesenirupa terutama pengetahuan tentang seni lukis. Karena itulah penulis menganggap perlunya saran yang penulis sampaikan, yaitu:

## **1. Bagi Mahasiswa**

- a. Semoga tulisan tentang membuat karya lukis ini bisa berguna untuk menjadi referensi khususnya untuk mahasiswa senirupa
- b. Cobalah memilih judul skripsi, dengan tema yang disukai, karena dalam penyelesaian tugas akan lebih menyenangkan.
- c. Cobalah manfaatkan waktu dengan berkarya, karena dengan berkarya akan mendapat tambahan ilmu juga kepuasan batin
- d. Cobalah membuat karya sendiri tanpa membeli, contoh membuat lukisan sendiri tidak membeli dari galeri, juga membuat medianya seperti kanvas tidak perlu membeli yang siap pakai, karena dibalik itu ada suatu kebanggaan
- e. Buatlah karya lukis yang jarang dibuat, namun tetap diusahakan bisa disukai, walaupun hanya disukai kalangan tertentu
- f. Jangan takut mencoba membuat sebuah karya, walaupun karya itu dianggap sepele oleh orang lain.

## **2. Bagi UPI**

- a. Menambah koleksi sebagai sumber informasi terutama tentang kesenirupaannya khususnya seni lukis, sehingga mahasiswa yang membutuhkan bisa mendapatkan sumber untuk referensi di perpustakaan UPI
- b. Berharap UPI khususnya FPSD bisa menyediakan tempat untuk pameran dari karya-karya mahasiswa senirupa
- c. Adanya tempat penyimpanan hasil karya yang aman, sehingga karya bisa disimpan lama di kampus
- d. Mengadakan pameran setiap sidang, dimana semua tugas akhir semua peserta sidang bisa dipamerkan dan bisa di apresiasi banyak orang.